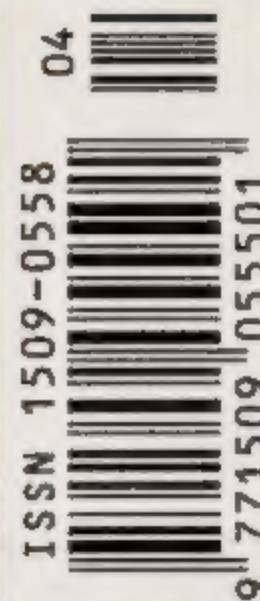


**RPG** wszech  
czasów po  
polsku!

# CLICK!

NR 4/2005

nr indeksu  
351555



8 marca 2005

**8.90 zł**  
(w tym 7% VAT)

## Fallout 1&2

Wojna... Wojna nigdy się nie zmienia...  
Prozaiczny spór o surowce przeradza  
się w nuklearny holokaust. Świat,  
jaki znamy, przestaje istnieć. Czy uda  
ci się przeżyć w nowych warunkach?

## Augustus

Miał to być Splinter Cell w świecie  
starożytnego Rzymu. Czy plan się  
powiódł? Chyba nie do końca.  
Ale powinieneś sam to ocenić...

## Worms 4

Robale nie dają  
za wygraną  
i po raz kolejny  
atakują pecety



## Playboy The Mansion

„Make love not war”,  
czyli propozycja dla  
nieco większych  
chłopców. Czy Simsy  
powinny czuć się  
zagrożone?



## Sudden Strike Resource War

Druga wojna światowa  
jakoś nie chce się  
skończyć za  
sprawą CDV...



## STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC THE SITH LORDS

Wstąp do elitarnej jednostki  
antyterrorystycznej i skop  
tyłki wszystkim szumowinom!

**SWAT4**  
SPECIAL WEAPONS AND TACTICS



# PRAWDZIWY WŁADCA MOŻE BYĆ TYLKO JEDEN



**5 ODSŁONA**  
JEDNEJ Z NAJBARDZIEJ KULTOWYCH  
STRATEGII WSZECH CZASÓW!



W sprzedaży  
od 10 marca 2005!

## THE SETTLERS<sup>®</sup> DZIEDZICTWO KRÓLÓW



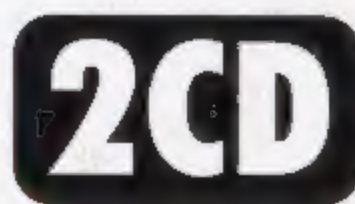
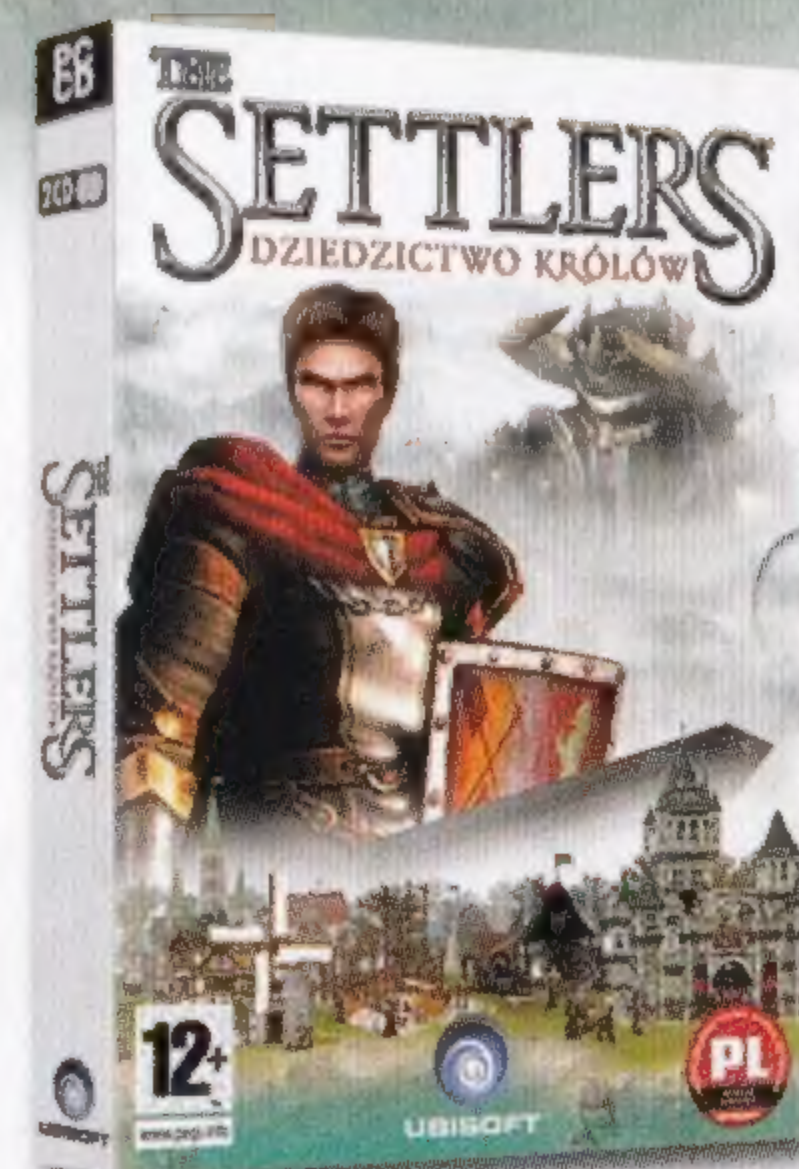
Zdobądź przewagę nad przeciwnikiem wykorzystując dynamicznie zmieniające się warunki pogodowe. Planuj posunięcia militarne w zależności od pory roku.



Stwórz tętniące życiem królestwo przy wykorzystaniu ponad 70 różnych budowli! Rozwijaj naukę, gospodarkę i twórz szlaki handlowe.



Obejmij kontrolę nad 6 zróżnicowanymi bohaterami i poprowadź swoje królestwo do zwycięstwa nad okrutnym tyranem.



[www.thesettlers.com](http://www.thesettlers.com)  
[settlers.cdprojekt.com](http://settlers.cdprojekt.com)

© 2004 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. The Settlers, The Settlers Heritage of Kings, Blue Byte and the Blue Byte logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment Inc is a Ubisoft Entertainment company. Developed by Blue Byte Software.





PIEKŁO GO POŻĄDA.  
NIEBO NIE PRZYJMIE.  
ZIEMIA POTRZEBUJE  
JEGO POMOCY.

TY GO KONTROLUJESZ.

MARZEC 2005

# CONSTANTINE™

GRA KOMPUTEROWA



SCI  
GAMES

bits  
studios

VERTIGO  
BY WARNER BROS.



[WWW.CONSTANTINEGAME.COM](http://WWW.CONSTANTINEGAME.COM)  
[WWW.CONSTANTINEMOVIE.COM](http://WWW.CONSTANTINEMOVIE.COM)

VERTIGO, JOHN CONSTANTINE, HELLBLAZER and all related character names and elements are trademarks of and © DC Comics.  
CONSTANTINE movie logo, WB® LOGO, TM & © Warner Bros. Entertainment Inc.  
(TM)

™ and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. All Rights Reserved. CONSTANTINE Software © 2005 SCI Games Ltd. and Bits Studios Ltd. Developed by Bits Studios Ltd. SCI and the SCI logo are trademarks of SCI Games Ltd. All rights reserved. All other trademarks, copyrights and logos are property of their respective owners.

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA  
JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE  
CDPROJEKT



PlayStation 2

PC  
CD-ROM





## Zapowiedzi

Dead to Rights 2 .....	08
rFactor .....	10
Hitman 4: Blood Money .....	11
Desperados 2: Cooper's Revenge .....	12
Age of Empires 3 .....	13
Worms 4: Mayhem .....	14
GTA: San Andreas .....	16
Commandos: Strike Force .....	18
Newsy growe .....	20



s. 18

Komandosi wreszcie dorobili się trzeciego wymiaru

## Temat numeru

Star Wars – KotOR 2: The Sith Lords .... 26

Chyba jednak nie aż tak emocjonujący jak „jedyńka”



## Recenzje

Hidden & Dangerous 2: Sabre Squadron .....	30
Sudden Strike: Wojna o zasoby .....	32
Augustus: W służbie Cezara .....	34
❗ Swat 4: Special Weapons and Tactics .....	36
Nadszedł kres panowania przestępczości!	
Sonic Heroes .....	38
Chcesz wyglądać jak Sonic? Jedź mączkę kostną!	
❗ Playboy The Mansion .....	40
Wirtualny podryw atrakcyjny jak nigdy dotąd	
18 Wheels of Steel: Pedal to the Metal .....	42
Black Mirror .....	44
SeaWorld Adventure Park Tycoon 2 .....	46
Robots .....	47
Racing Simulation 3 .....	48
Cops 2170: The Power of Law .....	48
Robaki 3D .....	49
Pop Life .....	49

s. 40

Wirtualne imprezki oraz renderowane piękności



## Poradniki

Prince of Persia: Warrior Within .....	50
Kody .....	66

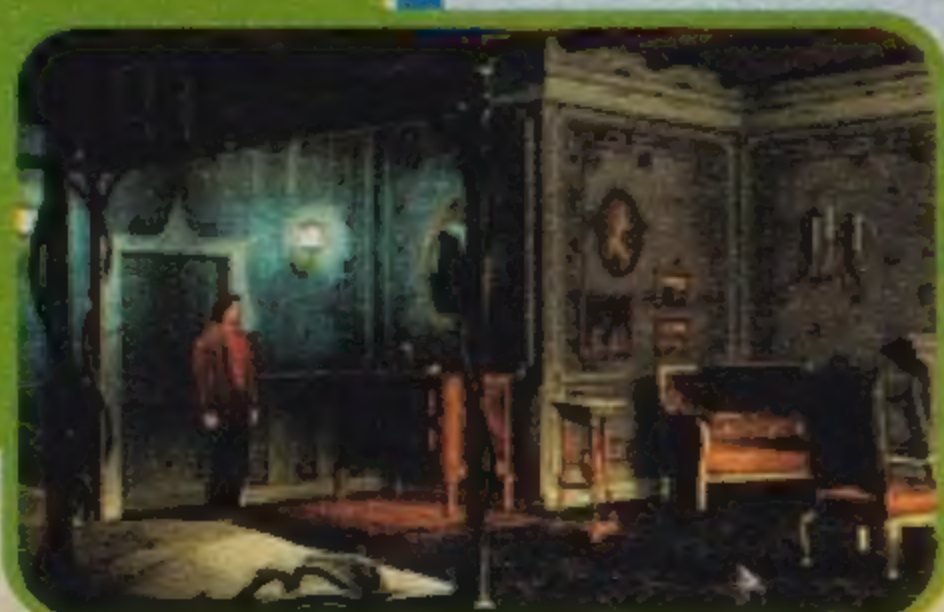
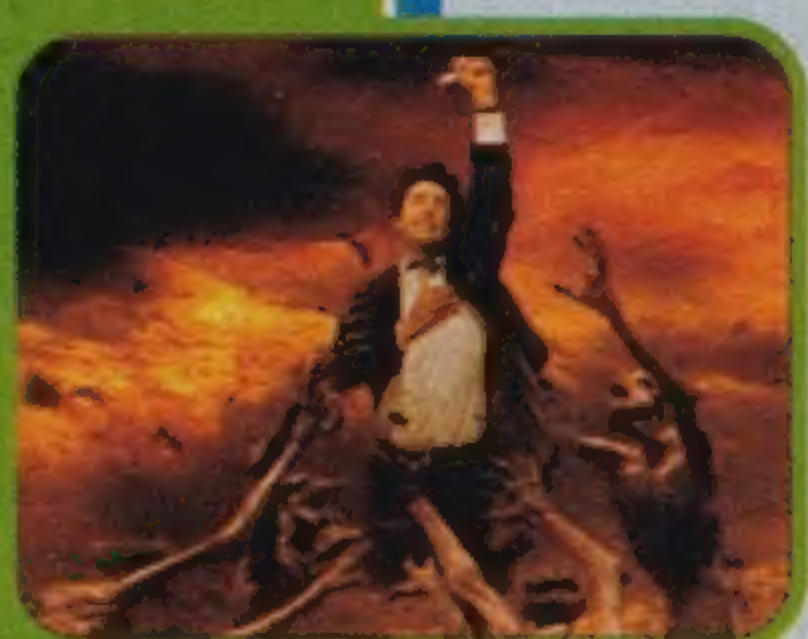
## Nie tylko gry

LCD do gier?... A dlaczego nie .....	56
Grafika na miarę XXI wieku .....	60
Newsy sprzętowe .....	62
Filmy warte obejrzenia .....	63
Pocztą Randalla .....	64
Konkurs Settlers 5 .....	21
Konkurs Kroniki Riddicka .....	55
Konkurs Mysz + podkładka .....	62
Konkurs książkowy .....	62



s. 38

Soniczny jeź w towarzystwie innych stworów-potworów

następny **CLICK!**  
już 12 kwietnia

## Fenomen Blizzarda

**W** chwili, gdy czytacie te słowa, niżej podpisanego zapewne nie ma na tym świecie. Spokojnie, bynajmniej nie umarłem! Jednak szanse mnie spotkać macie nikt, chyba że w świecie Azeroth. Od kilku tygodni bowiem, od kiedy sabotażyści z firmy CD Projekt dostarczyli mi pudełko z napisem WORLD OF WARCRAFT, do „reala” loguję się najrzadziej jak mogę :-)

Po raz kolejny Blizzard udowodnił, że nie ma sobie równych. Podczas gdy inne firmy dwoją się i troją, wydając dziesiątki bądziwnych gier z marnym rezultatem, Blizzard przyjął całkiem inną taktykę. Mniej więcej raz na dwa lata wydaje jedną grę, ale za to murowany hicior! Po europejskiej premierze WoW w przeciągu tygodnia sprzedało się prawie 400 000 kopii nowego „crafta”! To wynik oszałamiający, zwłaszcza biorąc pod uwagę, iż gry sieciowe ciężiej jest sprzedać niż te, które nie wymagają ani łącza internetowego, ani karty kredytowej. Nie muszę chyba dodawać, z jak wielkim sukcesem finansowym się to wiąże – 400 tysięcy kopii po 50\$ każda to sporo, ale zdębiejesz dopiero, gdy pojmiesz, że od teraz przez kilka lat te 400 tysięcy nabywców będzie bulić co miesiąc 10 „oj-ro”! Robi wrażenie, prawda? I dobrze, niech chłopaki zarobią, bo sobie zasłużyli!

Zasłużyli po wielokroć, bo WoW jest grą wybitną. Pomimo iż tekstury nie są w niej tak rewelacyjnej jakości jak w HALF LIFE 2, pomimo że jest mniej rozbudowana niż ULTIMA ONLINE... Liczy się całokształt. A w ogólnym rozliczeniu WoW miażdży. Wykonaniem, starannością, bajkową kolorystyką, obecnością ponad 2000 questów do wykonania, muzyką, wreszcie niesłychaną łatwością w obsłudze (user friendly do kwadratu). Po prostu miażdży. Jeśli więc masz dostęp do Sieci, masz kartę lub możesz takową pożyczyć od rodziców (akurat ci dadzą :P), nie zastanawiaj się długo. A jeśli denerwuje cię miesięczna opłata za granie, zastanów się spokojnie, na ile głębszych rzeczy wydajesz co miesiąc 40 złotych...

Frogger





# the ring 2



Strach zatacza krąg.

DREAMWORKS PICTURES Presents A PARKES/MacDONALD Production "THE RING TWO" NAOMI WATTS SIMON BAKER DAVID DORFMAN ELIZABETH PERKINS and SISSY SPACEK Casting by DEBORAH AQUILA, CSA and TRICIA WOOD, CSA  
Co-Executive Producer NEAL EDELSTEIN CHRIS BENDER JC SPINK Music by HANS ZIMMER Special Make-up by RICK BAKER Costume Designer WENDY CHUCK Film Editor MICHAEL N. KNUE, A.C.E. Production Designer JIM BISSELL Director of Photography GABRIEL BERISTAIN, BSC  
Executive Producer MIKE MACARI ROY LEE NEIL MACHLIS MICHELE WEISLER Produced by WALTER E. PARKES LAURIE MacDONALD Written by EHREN KRUGER Directed by HIDEO NAKATA  
DREAMWORKS PICTURES  
www.THERING2-THEMOVIE.COM

VIVA!



onet.pl

w kinach od 1. kwietnia

metropol



RMF



# Fallout

A POST NUCLEAR ROLE PLAYING GAME

# &

# Fallout

A POST NUCLEAR ROLE PLAYING GAME

# 2



## Fallout

Kryzys energetyczny z połowy XXI wieku zmusił mocarstwa do podjęcia radykalnych działań. Chiny zaatakowały Alaskę, gdzie znajdowały się ostatnie niewykorzystane złoża ropy naftowej. Stany Zjednoczone dokonały aneksji Kanady. Unia Europejska rozpadła się na szereg zwaśnionych państw. Świat pogrążył się w chaosie. Nie wiadomo, kto pierwszy odpalił pociski. Zresztą to nieważne... Dwie godziny później cywilizacja przestała istnieć.

Niektórzy ludzie przeżyli. Ukryci w betonowych bunkrach lub w schronach zaszytych głęboko pod ziemią prowadzili dramatyczną

walkę o przetrwanie. Odważyli się wyjść na powierzchnię dopiero dwa pokolenia później. Sześćdziesiąt lat po apokalipsie samotny wędrowiec wyruszył z Krypty numer 13, by ocalić swoich bliskich.

FALLOUT odrodził gatunek role-playing. Pokazał, w jaki sposób należy tworzyć fantastyczną fabułę i co zrobić, by gracz miał kłopoty z oderwaniem się od komputera. Nic dziwnego, że do dziś uważany jest za jedną z najlepszych

produkcji w historii RPG. Kto nie ukończył FALLOUTA, nie może mówić o sobie jako o fanie gier role-playing.



Nasypało mi się piachu w majty. A mama mówiła, żeby siedzieć w domu. Co ja tu właściwie robię?

## Fallout 2

Przygoda w postnuklearnym świecie zachwyciła graczy spragnionych mocniejszych przeżyć. To było coś zupełnie nowego. Żadne tam elfy i krasnoludy, żadne wizje przyszłości z komputerową pajęczyną oplatającą świat – po prostu jedna wielka pustynia z rozszanymi gdzieś tam osadami i bandami mutantów nastających na życie śmiółków. Sukces był tak olbrzymi, że sequel musiał powstać. Producenci

w tempie ekspresowym przygotowali więc część drugą, ku zaskoczeniu wszystkich znacznie lepszą od znakomitego przeciwieństwa oryginału. Tym razem gracz wyrusza na poszukiwanie niezwykle cennego artefaktu, tzw. GECK'a (Garden of Eden Creation Kit)...

Gra zyskała wielką popularność, choć nie wszyscy gracze mogli cieszyć się surowym pięknem przedstawionego w niej świata. Język angielski, wszechobecny w programie, był dla nich barierą nie do pokonania. Na szczęście obie części FALLOUTA zostały niedawno przetłumaczone na język polski. Podjęli się tego fani gry, ludzie doskonale znający wszystkie postacie, zwroty akcji, aluzje i „wielkanocne ja-"

ja", jakie pojawiają się w programie. Odwalili kawał dobrej roboty. Mamy przyjemność zaprezentować ją wam w całej okazałości.



## Zawartość CD

### CD1

- Pełna wersja:  
– FALLOUT PL
- Wersje demo gier:  
– SKI RESORT EXTREME
- Filmy z gier:  
– EMPIRE EARTH 2,  
GODFATHER, GUILD WARS
- Inne:  
– Solucje do Fallout i Fallout 2

### CD2

- Pełna wersja:  
– FALLOUT 2 PL
- Wersje demo gier:  
– DARWINIA  
– INAGO RAGE  
(tylko WIN XP i 2000)
- Filmy z gier:  
– ACT OF WAR,  
– THE REGIMENT

## Nie działa, co zrobić?

- Wszystkie gry zamieszczone na naszych CD zostały sprawdzone przed wysłaniem płyt do tłocznii. Mimo to nie możemy zagwarantować prawidłowego działania programów na wszystkich konfiguracjach komputerów naszych czytelników.
- Problemy z uruchomieniem gier są zazwyczaj związane z nieprawidłową konfiguracją PC lub niepoprawnym działaniem sterowników karty graficznej lub DirectX.
- Przypominamy, że biblioteki DirectX muszą być zawsze instalowane jako ostatnie. Konieczna jest też ich reinstalacja po wgraniu nowych sterowników karty graficznej!
- Wiele problemów może rozwiązać instalacja najnowszych wersji sterowników, jednak w wypadku starszych kart graficznych jest to często niezalecane! Przed instalacją sprawdź, które wersje plików są wskazane dla twojej karty!
- Jeśli nadal nie możesz dać sobie rady, dzwoń: (0#71) 341-20-83 w.100 w godz. 11<sup>00</sup>-15<sup>00</sup>
- Reklamacje pocztą prosimy wysyłać na adres: 50-107 Wrocław, ul. Sukienice 6, z dopiskiem „CD Click”.



W ROLACH GŁÓWNYCH: ANNA PRZYBYLSKA

# PLAYBOY

THE MANSION™



**MAGAZYN PLAYBOY  
SZUKA NOWEGO  
REDAKTORA  
NACZELNEGO.  
ZAINTERESOWANY ?**

Podania o pracę przyjmujemy do kwietnia 2005 roku.

[www.playboy.gry-online.pl](http://www.playboy.gry-online.pl)

16+

www.pegi.info



99,90  
PLN



PC CD-ROM



© 2005 Playboy, PLAYBOY, PLAYMATE OF THE YEAR, PLAYMATE OF THE MONTH i/lub PMOY, LOGO GŁOWY KRÓLIKA, THE MANSION, KOSTIUM KRÓLIKA i inne wzory Playboya zostały użyte na mocy licencji przez ARUSH Publishing i GROOVE Games. Ubisoft i logo Ubisoft są znakami towarowymi Ubisoft Entertainment w USA i/lub innych państwach.



# Dead to Rights II

**Pies – wierny przyjaciel człowieka. Nawet kapcie potrafi przynieść. Ach, żeby jeszcze umiał podać piwo :)**

**W** USA do pracy w policji często wykorzystuje się psy. Formacje K-9 są tam bardzo popularne, a w Hollywood powstają filmy opowiadające o ich zadaniach i przygodach. Nic więc dziwnego, że temat ten wykorzystali również scenarzyści gier komputerowych. Kilka lat temu powstała gra DEAD TO RIGHTS, która od razu zdobyła spore grono wielbicieli. Pomysł może nie był oryginalny, ale miał coś w sobie. Tym czymś były tzw. Disarm Moves – gracze mogli pozbywać się przeciwników za pomocą broni, którą przed momentem im wyrwali.

W tym miejscu należy wspomnieć, że przygody z „dwójką” nie są kontynuacją zdarzeń przedstawionych w pierwszej części gry. Poprzedzają je – stanowią pewnego rodzaju wstęp do tego, co dzieje się w „jedyńce”. Tzw. prequel roz-

## Pies i policjant

Formacje K-9 i inne, wykorzystujące psy w codziennej walce z przestępcami, znane są na całym świecie. Nasi czworonożni przyjaciele używani są wszędzie tam, gdzie nie można posłać człowieka lub gdzie potrzebny jest doskonały węch. Bardzo często psy ratują życie policjantom na służbie, za co odznaczane są medalami (które, oczywiście, wpina im się w kłapę garniaka; -)). Ciekawostką jest fakt, że z jednym psem od początku do końca jego służby pracuje ten sam policjant. To pozwala mu polegać na czworonogu w każdej sytuacji.

grywa się w tym samym Grant City. Głównym tematem jest śledztwo w sprawie porwania sędziego, prowadzone przez bohaterów znanych nam już z poprzedniej części.

Jack Slate i Shadow to zgrany zespół, należący do jednostki K-9. Shadow jest młamutem, przed którym trzęsą portkami wszyscy znajdujący się po niewłaściwej stronie zębów. Jack, jak przystało na policjanta, jest niezłym twardzielem, o czym przekonasz się nie raz i nie dwa. Skoki z kilku metrów, jednocześnie strzelanie i przetaczanie się po ziemi to dla niego bułka z masłem. Facet jest wygimnastykowany jak baletnica, a jego sylwetka przypomina mały czołg. Jednym słowem, człowiek-demolka. Potrafi brutalnie rozprawić się z przeci-

nikami, korzystając ze wspomnianych już Disarm Moves, z pomocą własnej broni palnej czy też walcząc wręcz.

Warto wspomnieć, że w DEAD TO RIGHTS II producent udostępnił aż 27 sposobów skutecznego rozbrojenia przeciwnika. W poprzedniej części było ich tylko 10. Możesz też jednocześnie eliminować nieprzyjaciół znajdujących się względem ciebie tak z przodu, jak i z tyłu. W ruch idą wyrzutnie rakiet i koktajle molotowa. Gra umożliwia zaslonienie się przeciwnikiem w trakcie ostrzału i zrobienie z niego żywej tarczy. **Warto podkreślić, iż przy wykonywaniu tych wszystkich manewrów bohater porusza się prawie tak płynnie jak w realu.** Nie dziwi to zbyt, bo w innych grach Namco element ten jest również dopracowywany do perfekcji.

Drugim bohaterem gry jest pies, który ma pomagać Jackowi. Jak twierdzi Namco, wydawanie mu rozkazów nie będzie skomplikowane. Co ciekawe, Shadow sam decyduje o sposobie rozprawienia się z przeciwnikiem, biorąc pod uwagę swoją kondycję fizyczną w danym momencie zabawy. Jeśli nie jest w stanie potraktować wroga całościowo zębami, uszkodzi mu rękę i wytrąci broń. Autorzy obiecują, że pies częściej niż w poprzedniej części wkroczy do akcji.

W DtR II znajdziesz zapożyczenia z innych gier. Najbardziej rzuca się w oczy powinowactwo z MAX PAYNE. Bullet time, tak dobrze znany wszystkim graczom, pojawia się tu pod nazwą Slow-Motion Dives. Działa podobnie jak w MP, a dodatkowo ułatwia zmianę celu.

DtR II charakteryzuje się dużym tempem akcji. Dynamika ta wynika z faktu, że gra tak naprawdę powstała na konsolę (tak PS 2, jak i Xbox), a na PC jest tylko konwersją.

Pozostaje mieć nadzieję, że tytuł będzie miał odpowiednie sterowanie. To jest właśnie element, z którym producenci mają największy kłopot, przenosząc programy z konsol na pecety. Ponieważ wersja DtR II na blaszaki ma podobną dynamikę jak ta na konsolę, w tym przypadku sterowanie musi być jak najbardziej intuicyjne i proste do opanowania.

Tak wpływa na człowieka częste oglądanie Matrixa. Zaczyna widzieć kule, a na dodatek potrafi ich unikać

„Dwójka” oczywiście czerpie całymi garściami z pomysłów umieszczonych w „jedyńce”. Jednak sądząc po tym, co można już przeczytać na jej temat, w szybkim tempie powinna zdobyć rozgłos. Oczywiście najbardziej przyczynią się do tego Disarm Moves, które są niezwykle widowiskowe. Tego po prostu nie da się opisać! Trzeba zobaczyć!

Pozostaje poczekać do kwietnia, by przekonać się, co posiadacze PC dostaną w swoje ręce. Jeśli tylko konwersja się uda, to DEAD TO RIGHTS II może zyskać sporą popularność.

Tekst: Rafał „Zulu” Skrzypek

Ten kolezka nie jest przestępcą. On po prostu chroni swoje wrażliwe płuca przed smogiem

TPP / Akcja

Dead to Rights 2

PC

PS2

GC

Xbox

GBA

Premiera: kwiecień 2005

Wersja PL

Multiplayer

Namco

<http://www.deadtorigths2.com>

DtR II zapowiada się bardzo ciekawie.

Producent gwarantuje najwyższą jakość – pozostaje czekać do kwietnia i sprawdzić





26 KM



33 KM



48 KM



54 KM



65 KM



71 KM



80 KM



Maluch Racer - kosztował nas 9 000 zł  
Maluch Racer 2 - kosztował nas 285 000 zł  
wnioski wyciągnij sami!



28 torów + 10 Malców = Orgazm

DEMO w  
miesięczniku  
GAMER 2-3/05  
(czytaj poniżej)

Oraz na:

GAMERANKING.PL

Od kwietnia  
w sklepach  
i kioskach.



122 KM



105 KM



93 KM

www.MALUCHRACER.pl



Zawiera pełne wersje:  
Alien Shooter DODATEK PL  
Alien Shooter PODSTAWA PL  
Search Rescue 4  
Tajniak  
PC CLEAN 2004 PL  
UNINSTALLER 2004 PL  
oraz demo:  
MALUCH RACER 2 PL ... itd

GAMER 2-3/2005

4.90 zł SZUKAJ JUŻ  
W KIOSKU!



Zawiera pełne wersje:  
Bijatyka - THE RAGE  
PC CLEAN 2005 PL  
PC PACKER PL  
KURS WORD XP  
Kliparty Wektorowe  
Kody Pocztowe

oraz Freeware i inne dodatki.

4.90 zł

KOMPUTER CD  
1/2005  
SZUKAJ JUŻ  
W KIOSKU!



Płyta AUDIO - 8 kawałków!  
Esencja HipHop'owego  
Podziemia  
+ Multimedia

210M GAZYN  
\* tapety  
\* skórki do GG  
\* teledyski:  
2LB - "Teraz słychać"  
Zjednoczeni & Zająk - "Nie pozwól  
o sobie zapomnieć"  
OSWP & DKA - "Do Przodu"  
\* pełna wersja gry: 3D LIVE POOL

GRY TAŃSZE NIŻ  
Kradzione

PLAY.PL





# FACTOR

CUSTOMIZE. CONTROL. CONNECT.

## Przełom w branży symulatorów wyścigów Grand Prix czy może zwykły tombak?



świechtanymi sloganami reklamowymi i marketingową papką, niestrawną nawet dla nałogowych telemaniaków. Choć z drugiej strony, tego typu internetowa kampania reklamowa stworzyła już kiedyś z miernego filmu przebój. Mowa oczywiście o „Blair Witch Project”.

Dzięki łaskawości sztabu PR firmy Image Space wiadomo właściwie tylko tyle, że developerzy stworzyli nową doskonałą technologię isiMotor 2.0. Stanie się ona podstawą wielu przyszłych, ekscytujących produktów. Pierwszym krokiem na

**P**rawdę mówiąc, nie spodziewałem się znaleźć pośród wyścigów gry, której projekt owiany byłby aż taką tajemnicą. Ale, jak widać, nie ma rzeczy niemożliwych. Takim tyłem jest właśnie zapowiadany przez firmę Image Space rFACTOR.

Mimo że gra posiada swoją własną stronę internetową, z której obok licznych screenów i palących gumę tapet można ściągnąć także demo gry, tak naprawdę trudno pośród informacji na jej temat znaleźć cokolwiek wartościowego. Przynajmniej poza wy-

tej drodze chwały ma być ni mniej, ni więcej, tylko rFACTOR – wyścigi Grand Prix. Gra charakteryzować się będzie ultrarealistyczną dynamiką, porównywalnym środowiskiem dźwiękowym i – no jakże by inaczej! – olśniewającą grafiką. Twórcy programu liczą, że będzie się on dalej rozwijał dzięki działaniom graczy na całym świecie, tworzących własne kluby rajdowe i mody. To tyle, jeśli chodzi o firmowy PR. Więcej „przecieków” mamy dzięki wywiadowi z samymi twórcami. Dzięki rozlicznym opcjom gra ma być bardzo przyjazna użytkownikowi. Będzie można na przykład ustawić start wyścigu o dowolnej godzinie, by ścigać się w ostatnich promieniach zachodzącego słońca, obserwując, jak wydłużają się cienie. Twórcy pragną stworzyć grę, która w jak najbardziej realistycznym środowisku ma zapewnić graczom maksymalne wrażenie szybkości. Podobno poczujesz każdą nierówność drogi. Elementy tła mają być dopracowane do najdrobniejszych szczegółów, nawet chmury na niebie będą płynąć z wiatrem. Jako ciekawostkę można wymienić możliwość nagrywania bezpośrednio z gry plików filmowych AVI.

Dostępne demo oferuje grę wieloosobową za pośrednictwem serwerów założonych specjalnie dla potrzeb rFACTORA. Tryb dla jednego gracza jest niedostępny, podobnie większość opcji – jak warunki pogodowe, tryb kariery, powtórki czy nocne wyścigi. Na szczęście można przełączać widoki. Najlepsze jest to, że developerzy zastrzegają się, iż demo wcale nie odzwierciedla grafiki, modelu fizycznego ruchu pojaz-

dów, dźwięku ani pozostałych elementów ostatecznej wersji gry. Każdy, kto ma dostęp do Internetu, może przekonać się osobiście, jak wygląda rFACTOR – zwłaszcza jeśli dysponuje kierownicą. Te wyścigi zostały zaprojektowane pod kierownicę, jazda na klawiaturze w ogóle mija się z celem. Do dyspozycji masz jeden prosty tor – Toban i trzy wózki. Demo chodzi naprawdę płynnie przy grafice o przyzwoitej jakości. Niestety, nie bardzo podobał mi się model jazdy. Samochód wykazywał zbyt dużą bezwładność, niemal ślizgał się po torze i poboczu. Po kilku rundach na-



biera się co prawda pewnej wprawy w sterowaniu, ale – jak na mój gust – chyba nie do końca o to chodzi. Autorzy twierdzą, że demo ma charakter przede wszystkim testowy, a więc i twoja opinia – przynajmniej teoretycznie – może być brana pod uwagę przy kształtowaniu ostatecznego wizerunku rFACTORA.

Mam mieszane uczucia, jeśli chodzi o tę grę. Myślę, że z pewnością znajdzie swych fanów, zwłaszcza wszędzie tam, gdzie nie ma problemów z szybkim dostępem do Internetu. Ale czy stanie się tak wielkim przebojem, na jaki się ją lansuje?



Ta bryka aż się prosi, żebyś do niej wsiadł!

Czy ten spoiler pomoże utrzymać się na torze? Oj, chyba prędzej odleci...



Jeśli chodzi o realizm, gra prezentuje się naprawdę całkiem nieźle...



Jazda w nocy to dodatkowa atrakcja, zwłaszcza biorąc pod uwagę ruchome cienie!



Zaden kierowca rajdowy (i nie tylko rajdowy) nie lubi takiego widoku przed maską...

Wyścigi

rFactor

PC

PS 2

GC

Xbox

GBA

Premiera: I kwartał 2005

Wersja PL

Multiplayer

Image Space

<http://www.rfactor.net>

To tylko demo i wszystko może się jeszcze zmienić – tym stwierdzeniem twórcy odpierają wszelkie zarzuty graczy. Czy można im wierzyć? Na razie warto przetestować wersję demo...



# HITMAN

## BLOOD MONEY



Hitman tym razem jest ścigany.  
Ale role jeszcze się odwrócą.



Akcja gry przenosi się do USA,  
miejscami innymi do Las Vegas.



**Tobias Reiper  
powraca. Ale tym  
razem jego życie  
jest poważnie  
zagrożone!**

**S**eria HITMAN spodobała się graczom dzięki swemu oryginalnemu klimatowi oraz bohaterowi, który jest nikim innym jak zabójcą wykonującym zadania specjalnego znaczenia, czyli likwidującym po cichu wszystkich wyznaczonych wrogów. Gra wymagała nie zručności palców i naciągania z karabinu we wszystko co się rusza, ale myślenia oraz przeprowadzania skutecznych, cichych akcji. W efekcie bardzo przypominała serię THIEF.

Tym razem jednak Tobias Reiper czuje, jak to jest znaleźć się po drugiej stronie celownika. Z myśliwego zamienia się w zwierzynę. Bowiem trafiła kosa na kamień i ktoś zaczyna po kolei wykańczać agentów ICA. Ginią jeden po drugim, a nasz bohater wie, że może

być następny w kolejce. W związku z tym musi salwować się ucieczką do Stanów Zjednoczonych i oczywiście poznać swego śmiertelnego wroga. Okaze się nim Albinos – przestępca pragnący zyskać monopol na intratne kontrakty.

Część akcji BLOOD MONEY toczyć się będzie w orgiastycznym mieście wielkich pieniędzy, mafii, hazardu oraz pięknych kobiet –

czyli w Las Vegas.

Jedną z misji

na pewno

będzie mieć

miejsce w czasie świąt Bożego Narodzenia, a nasz bohater poradzi sobie z organizacją, która pod przykrywką świątomikołajowych przebrań prowadzi brudne interesy.

Autorzy obiecują, że gracz zyska sporą swobodę w wyborze zadań oraz mocodawców, a gra nie będzie liniowa. Jeśli okaże się to prawdą, możemy się spodziewać naprawdę atrakcyjnej zabawy. Zwłaszcza iż znaczącej poprawie ma ulec szata graficzna. Pojawią się też nowe interesujące możliwości taktyczne i wzrośnie inteligencja



przeciwników. Atutem ma być także oprawa dźwiękowa, której realizatorzy zaprosili do współpracy budapesztańską Orkiestrę Symfoniczną. Podobno należy się spodziewać całych oceanów patosu!



Akcja:

**Hitman:  
Blood Money**

PC

PS2

Xbox

Cichy zabójca powraca, by znów szerzyć dzieło perwersyjnej zagłady! Autorzy twierdzą, że będzie to najlepsza odsłona HITMANA

# NIC TAK NIE KRĘCI...



# DESPERADOS 2

## COOPER'S REVENGE

Skradasz się, skradasz, przemykasz po cichu przez Corral OK. Wyciągasz strzelbę i... mama woła cię na obiad!

WELCOME TO  
EL PASO

### Amerykański kawał

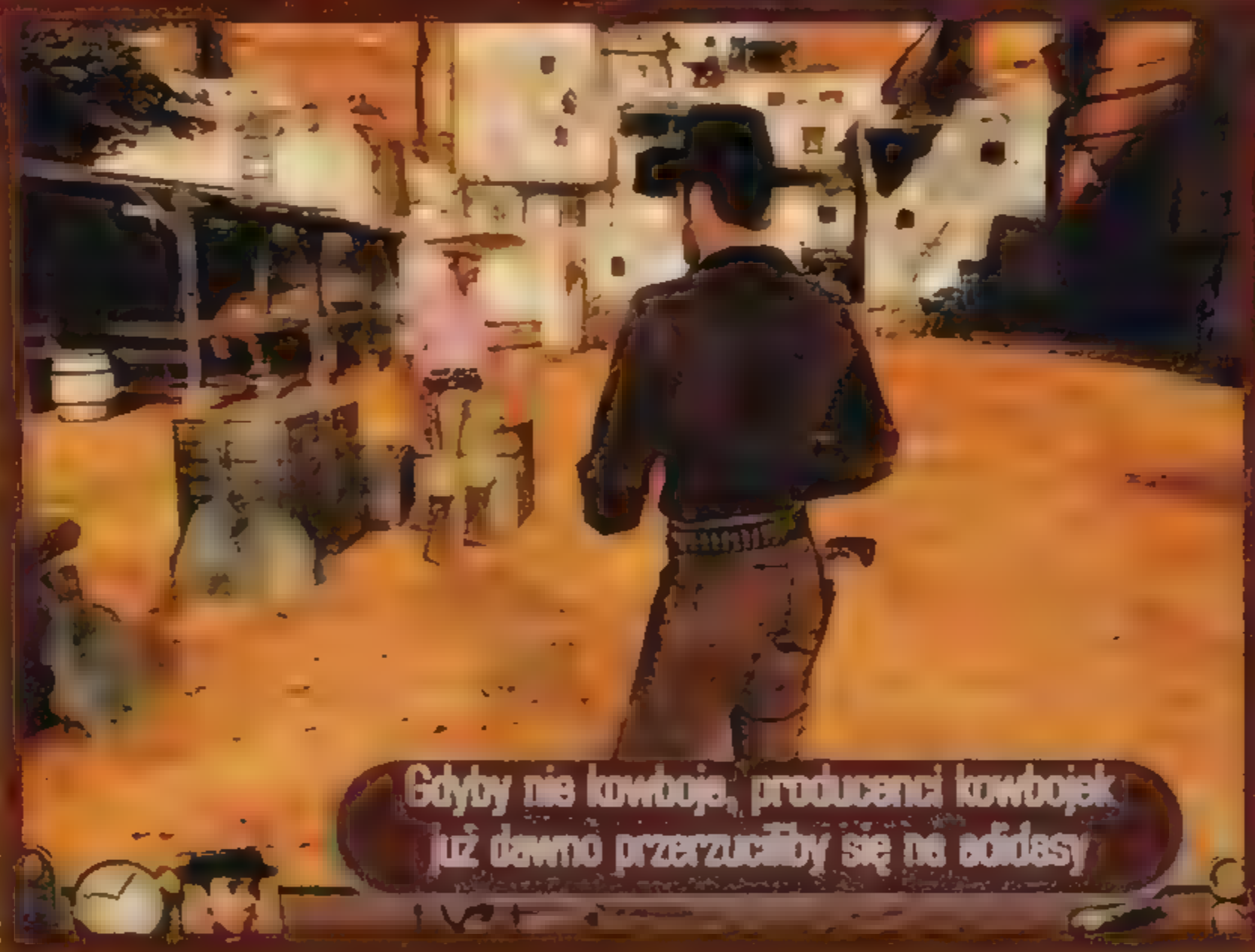
Jake i Tom siedzieli w saloonie i raczyli się tanim whisky, gdy do lokalu wpadł zapłakany... Nagle Jake zatrzymuje kogoś i mówi: „Tom, czy widzisz to, co i ja widzę?”. Tom odpowiada: „Widzę”. Jake mówi: „Widzę horyzont zmierny w ich kierunku stają się wielkimi Indian. Około pięciuset wojowników pędzi na nich z wrzaskiem, drugie tyle szyci łuki, by za ich pomocą odbić kamrata. Tom uśmiecha się i wrzeszczy podniecony: „Stary! To miejsce jest jak żyła złota! Będziemy milionerami!”

dziesz do poziomu swoich bohaterów i rozejrzysz się dookoła zza ich pleców. Tym samym bez kłopotów skoordynujesz działania poszczególnych członków drużyny. Kiedy trzeba, wyjdiesz z ukrycia i stoczysz uczciwy pojedynek. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, by strzelić wrogom w plecy – ale przecież uczciwy kowboj takim strzałem się nie zhańbi.

Na pierwszych filmikach udostępnionych prasie wi-

klasyczne podchody, proste kradzieże, napady na rozpędzone dyliżanse, a także próby (oby udane!) odbicia kamratów, którzy znaleźli się w tarapatkach. Pozostaje mieć nadzieję, że wprowadzony trójwymiar nie zepsuje procedur Sztucznej Inteligencji. Niechlubny przykład gry KOREA: ZAPOMNIANY KONFLIKT dowodzi, że wcale nie jest prosto nauczyć wirtualne ludki odpowiedniego zachowania. Tak jak tych dresów, którzy obili mi mordę. Mam nadzieję, że po romansie z DESPERADOS 2 to ja będę tym, którego boleć będą pięści.

Przygotowane przez autorów gry misje mają wystarczyć na co najmniej 20 godzin świetnej zabawy. W tym czasie w grze pojawią się



Gdyby nie kowboje, producenci kowbojek już dawno przetruciliby się na odłasy

wykwalifikowany tropiciel, Indianin nazwiskiem Hawkeye. Wiadomo już, że będzie biegł na golasa i doskonale szyl z łuku, wspinał się, a także ciskał tomahawkami. Mam nadzieję, że nie zamienię się w czasie gry w kowboja-ekshibicjonistę.

Niewielkie miasteczka zagubione wśród piasków pustyni wreszcie zyskają trójwymiar. Nowy silnik wygeneruje też malownicze, porośnięte kaktusami kaniony i zadba, by strzelaniny w corralach były dostatecznie widowiskowe.

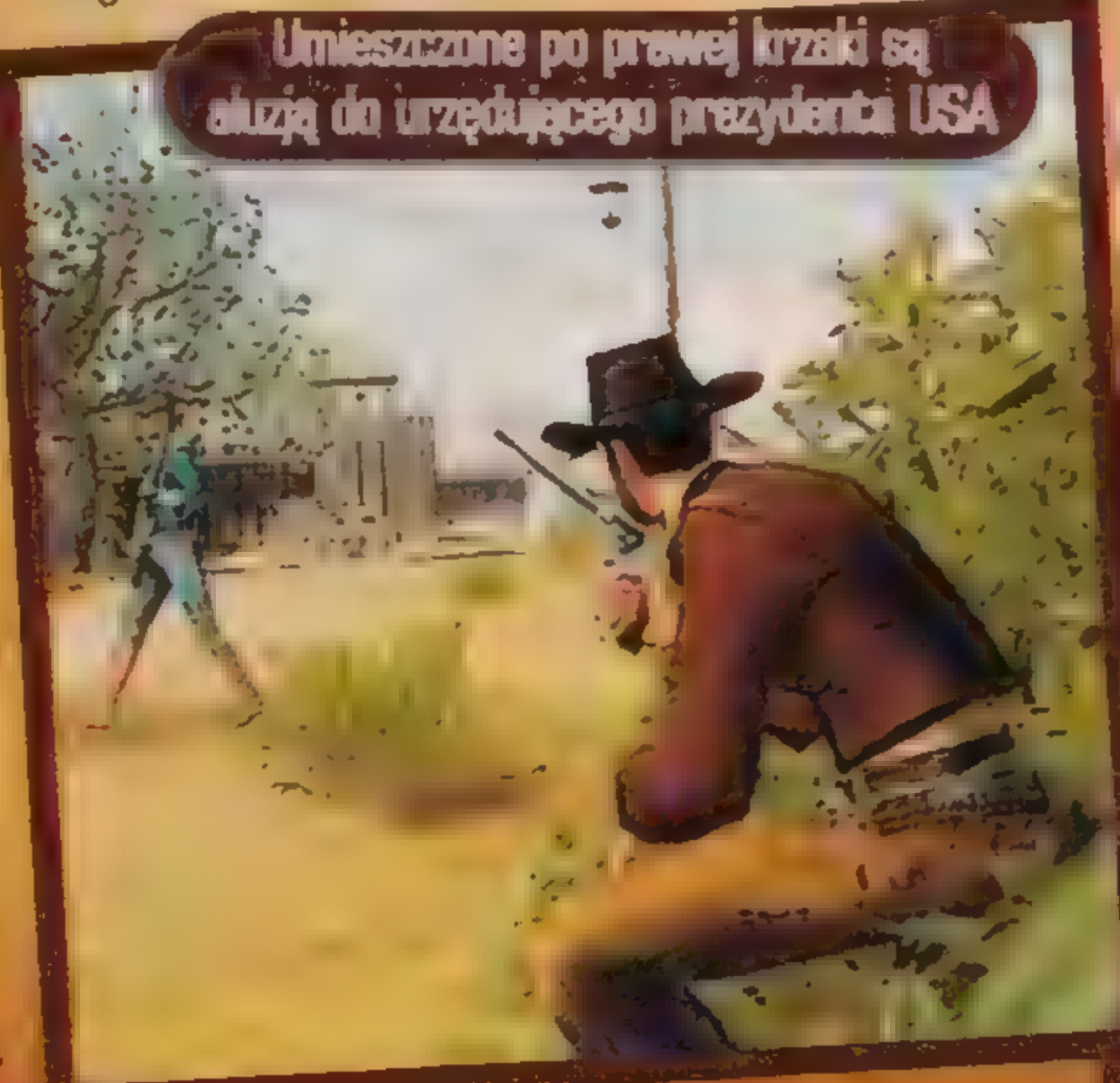
Teren akcji będziesz najczęściej obserwował z góry. Jednak w razie potrzeby zej-

dać znakomitą grę świateł oraz całkiem przyzwoitą animację postaci. Spore wrażenie robią również widoczki – ciągnąca się aż po horyzont spalona słońcem ziemia, białe mury otaczające forty, wątłe drzewka i kościelne dzwonnice górujące nad każdym miasteczkiem. Nowy silnik nieznacznie podniesie wymagania sprzętowe programu i jednocześnie sprawi, że uzyskasz większy wpływ na otoczenie.

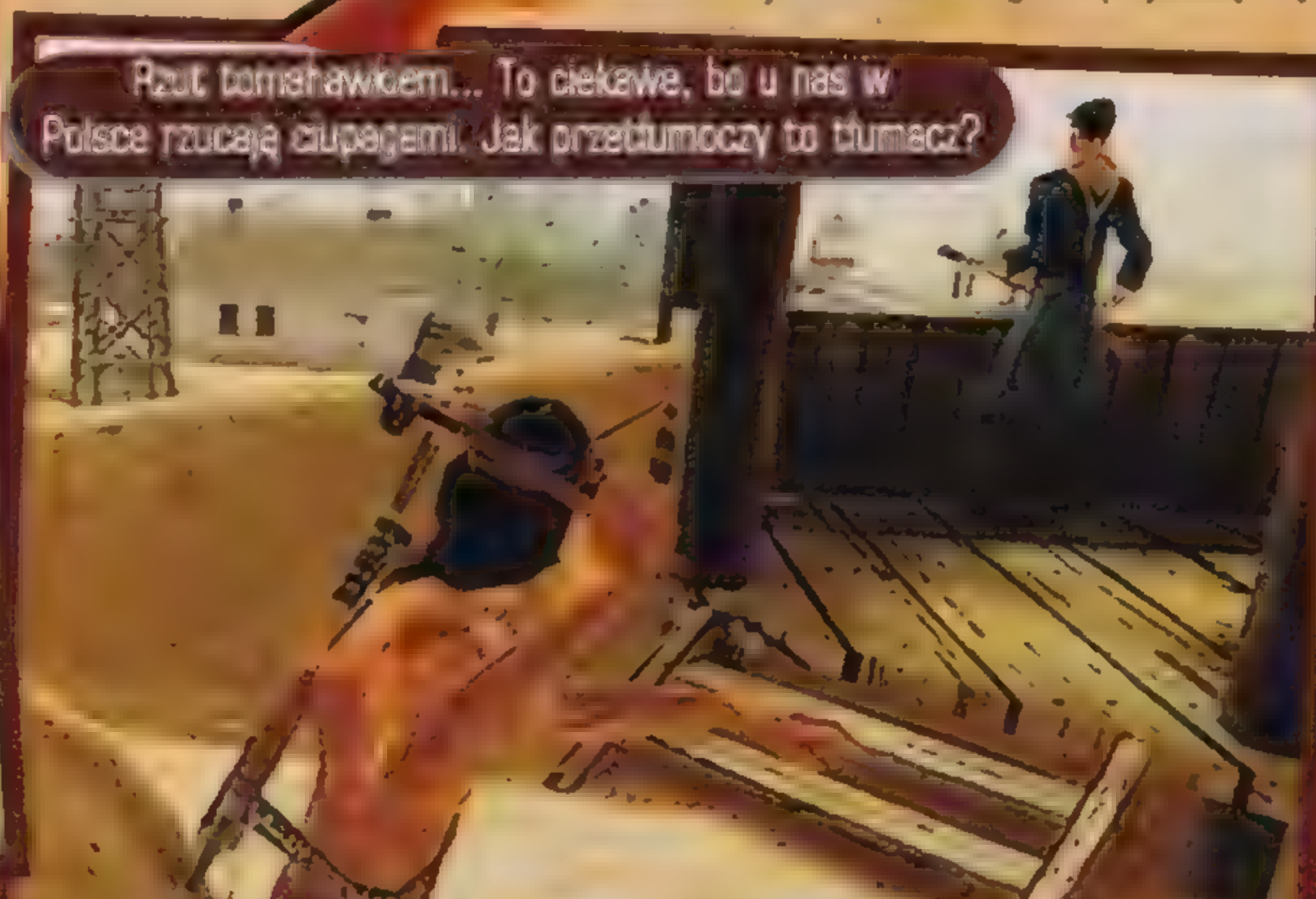
Przygotowane przez autorów gry misje mają wystarczyć na co najmniej 20 godzin świetnej zabawy. W tym czasie w grze pojawią się



Rzut tomahawkami... To ciekawe, bo u nas w Polsce rzucają ciupagami. Jak przetłumaczyć to tłumacz?



Umieszczone po prawej krzaki są aluzją do urzędującego prezydenta USA



U wielbiam zapach obornika o poranku... Czuję się znacznie lepiej, gdy mogę z rana przetrzucić kilka ton gnoju, a potem spędzić trzy godziny na ręcznym dojeniu moich siedemnastu Muciek. Wiem, wiem, to niewielkie stado, ale jestem początkującym kowbojem. Mam zaledwie jedną chabętę imieniem Rosynand, tak narowistą, że jeszcze nigdy na nią nie wsiadłem. Colta po dziadku trzymam za szkłem w gablocie. Ostrogi od kowbojek odkręciłem, bo zbyt głośno dzwoniły, gdy laziłem po wsi. Już kilka razy dostałem przez nie po mordzie od lokalnych dresów...

Nie ukrywam, wciąż niewiele wiem o Dzikim Zachodzie. Swą wiedzę czerpię z doskonałej strategii DESPERADOS, jako żywo przypominającej wojenną serię COMMANDOS. Kierowałem w niej szóstką zwariowanych zabijaków, wśród których były nawet kobiety – piękna hazardzistka Kate O'Hara i nieletnia Chinka Mia Yung. Każdy z moich podopiecznych posiadał inne umiejętności. Dzięki nim odbijałem kolegów, polowałem na bandytów i niemal porwałem pociąg. To jednak wciąż zbyt mało, by stać się prawdziwym banditiero.

Na szczęście latem tego roku firma Spellbound raz jeszcze zapędzi się na Dzikim Zachód. Powróci też łowca głów John Cooper i jego wesółka kompania: Samuel Williams, Doc McCoy, Sanchez, Mia Yung i Kate O'Hara. Możliwości każdej postaci zostaną delikatnie zmienione. Kate nauczy się zwabiać strażników na kilka nowych sposobów, Doc zyska uspokajające zastrzyki, zaś Sanchez straci węzeł, którymi umiejętnie eliminował nieuważnych ochroniarzy. Będzie za to pływał jak ryba. Williams zarobi kajdanki. Do ekipy dołączy też

### Desperados 2

PC

Wersja PL

Multiplayer

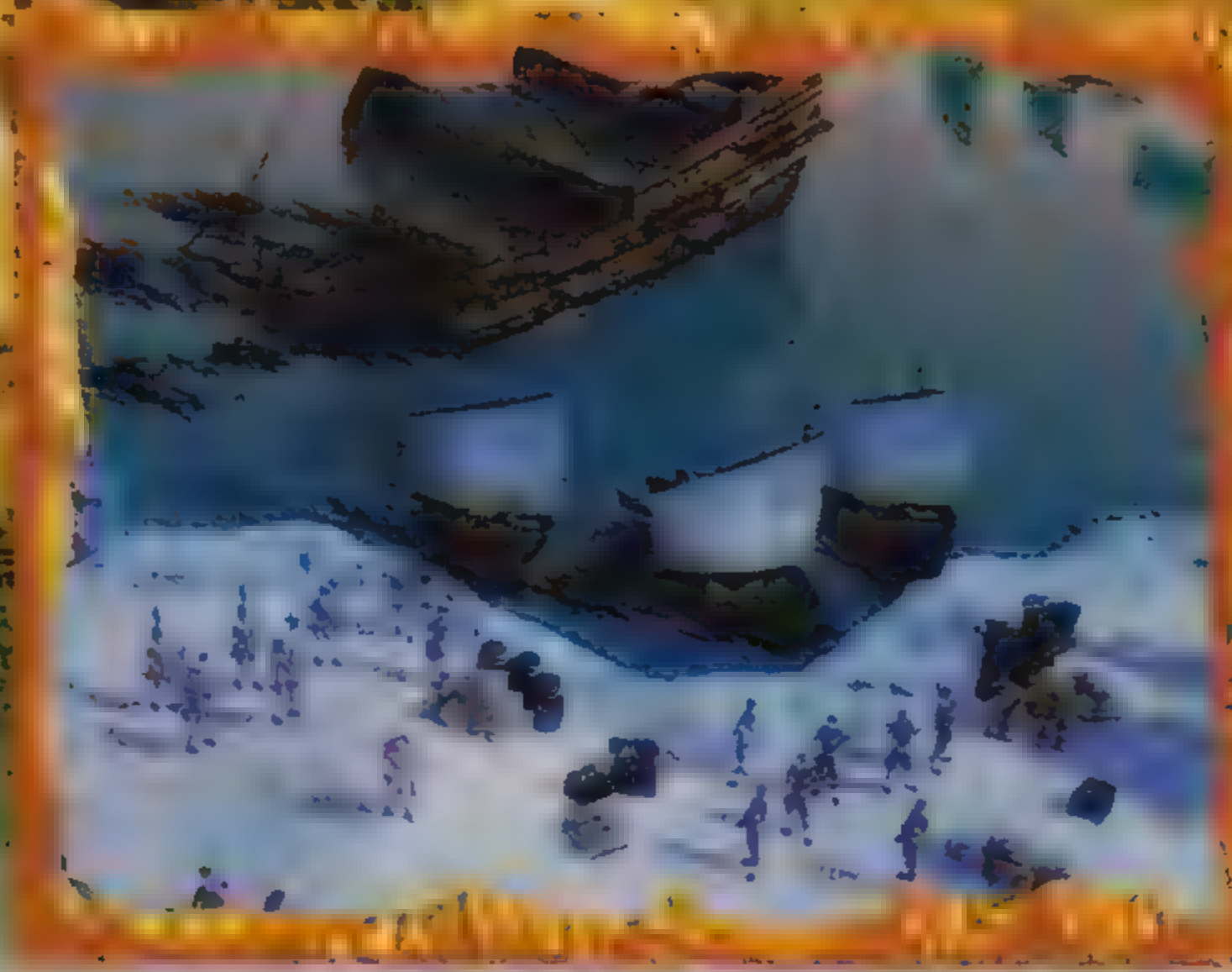
Komandosi na Dzikim Zachodzie – z trójwymiarową grafiką, łasolą z bekonem i szybkostrzelnymi coltami. Zapowiada się smakowicie



**Kolejna odsłona strategii  
wszech czasów...  
Już na jesieni!!!**

# AGE EMPIRES III

PRZEDMIET



odgrywała ona sporą rolę, np. kiedy gracz kierował Turkami. Nie należy się spodziewać, że autorzy AGE OF EMPIRES 3 pójdą w stronę uproszczenia me-

**S**eria AGE OF EMPIRES (łącznie z dodatkami do niej) należy do moich ulubionych gier. Niesamowita grywalność, ciekawe rozwiązania, banalny w obsłudze interfejs i zasady tak proste jak budowa cepa zapewniły temu cyklowi niestychaną wręcz popularność i spowodowały gigantyczny sukces finansowy. W tej strategii czasu rzeczywistego twoim zadaniem będzie, jak zwykle, stworzenie silnego gospodarczo państwa, odkrycie nowych technologii, rozbudowa miast oraz powołanie ogromnej i sprawnej armii, która zmiażdży wroga i zmięci z powierzchni ziemi jego całą infrastrukturę oraz zlikwiduje obywateli.

Akcja AGE OF EMPIRES 3 rozpoczyna się w roku 1500, a gracz może poprowadzić swe państwo aż do roku 1800. Oznacza to między innymi, że stając na czele Francuzów, Anglików czy Hiszpanów, będziesz mógł wybrać się na podbój Ameryki bądź kontynuować kolonizację Afryki. Początek zabawy może nieco przypominać końcowe

mechanizmy gospodarczych (tak jak np. zrealizowano to w LotR: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH). Wręcz przeciwnie, rozbudowana ekonomia i zaawansowany system zarządzania surowcami zawsze należały do cech charakterystycznych tego cyklu. W AoE 3 wręcz możemy się spodziewać dalszych komplikacji w związku z faktem, iż gracz przeniesie się do epoki postępującego uprzemysłowienia.

W AGE OF EMPIRES 3 zobaczysz, rzecz jasna, engine znacznie zmieniony w stosunku do poprzednich części (obsługa DirectX 9, Shader 3.0). Jakość modeli – zarówno jeśli chodzi o postacie, jak i elementy scenografii – znacznie wzrośnie. Oglądając jednak prezentowane w Sieci screeny z gry, można dojść do wniosku, że nie możemy spodziewać się rewolucyjnego przełomu. Owszem, grafika wygląda całkiem nieźle (a w dodatku mają zostać zaimplementowane efektowne mechanizmy fizyki), ale z całą pewnością nie będzie stanowić przełomu.

Niestety, producent na razie nie podaje zbyt wielu informacji na temat programu. Jeśli chodzi o tryb gry wieloosobowej, w ogóle pozostaje on tajemnicą. Wiadomo tylko, że opcja taka, oczywiście,



się pojawi i ma być przyjazna zarówno dla graczy początkujących, jak i dla tych, którzy „zagrywali” się na Sieci w poprzednie części cyklu.



fragmenty AGE OF KINGS, ale oczywiście w związku z postępem technologicznym oraz uprzemysłowieniem pojawią się nowe możliwości i nowe jednostki wojskowe dysponujące sporą siłą ognia. Przede wszystkim należeć będzie do nich artyleria, chociaż nie zapominajmy, że już w AoE 2

Strategia

**Age of  
Empires 3**

PC

Xbox

Platformy

Wersja 2.0

Minimalka

Microsoft / EA GAMES

Trzecia odsłona najstojniejszej gry strategicznej wszech czasów. Dłuuugo czekaliśmy, jeszcze trochę poczekamy, ale znając dotychczasowe dokonania autorów, projekt powinien podbić świat!

tekst: Jacek „Randall” Piekara

JAK KUSZĄCA PROPOZYCJA



# WORMS 4 MAYHEM



Uroczyste robaczkowe powrót do korzeni. Nierozdzielnie

**J**eśli wśród naszych czytelników ostał się nieborak, który w ROBALKI nigdy nie grał, powinien natychmiast spłonąć rumieńcem różowitkim niczym świnka Piggy. Seria WORMS dobiega pomału sędziwego wieku – dekady. Okazji to poznania uroku robaczków było już aż nadto.

Team 17, producent serii, oraz brytyjski wydawca Codemasters pracują nad kolejną edycją pod nazwą WORMS 4: MAYHEM (co nieodparcie kojarzy mi się z „Fight Clubem”, kto widział film, wie dlaczego). Ta odsłona robaczkowej sagi wraca do korzeni, co jest efektem niezbyt dobrze przyjętego eksperymentu z poprzedniczką, FORT UNDER SIEGE. We wspomnianej grze do klasycznej walki między robakami dodano wątek rodem ze strategii czasu rzeczywistego, co nie wszystkim odbiorcom przypadło do gustu.

Tak więc w WORMS: MAYHEM robaki wrócą do tego, w czym są najlepsze, a więc do



Robak-okulista próbuje zmierzyć sobie ciśnienie gałki ocznej. Trzeba dbać o sokoli wzrok

wzajemnej eksterminacji. Poprowadzisz do boju załogę czterech zdeterminowanych i sympatycznych stworów w trójwymiarowym środowisku.

Do wyboru będzie pięć typów lokacji: sceneria rodem z „Jurassic Parku”, klimat legendarnego Camelotu, egzotyczne tereny arabskie, industrialne widoki na budowach oraz nieokielznany i surowy Dzikie Zachód. Mapy będą nieco większe niż w WORMS 3D. Autorzy wyszli naprzeciw oczekiwaniom graczy, zmniejszając ryzyko śmierci z powodu wpadnięcia do wody. Duża część terenu to piaszczyste plaże, które uchronią twoich maleńkich wojowników przed utonięciem.

W trybie Single-player znajdziesz 25 misji o różnym poziomie trudności. Poza typowym rozkazem zmięcenia z powierzchni ziemi przeciwnej drużyny, możesz oczekiwać bardziej wyszukanych poleceń, jak choćby znalezienia określonego przedmiotu lub zburzenia wyznaczonego fragmentu scenarii. Trzeba przy tym podkreślić, że praktycznie każdy element mapy może zostać całkowicie unicestwiony lub przynajmniej zdeformowany. Wszystkie mapy, które włączono do trybu dla pojedynczego gracza, znajdują się też w grze wieloosobowej. Tutaj autorzy szykują dodatkowo dwadzieścia nowych lokacji.

WORMS: MAYHEM nie przyniesie gruntownych zmian w koncepcji gry – przebieg zabawy będzie wyglądał podobnie jak dotychczas. Za to szykuje się kilka bardzo intrygujących niespodzianek. Na czoło wysuwa się

pomysł z „weapons factory”, czyli fabryką broni. Oto okazuje się, że wyobraźnia graczy nareszcie znajdzie ujście i każdy z nas będzie mógł tworzyć swoje własne, fantazyjne bronie. Decydować będziesz praktycznie o każdym elemencie swojej pukawki – od sposobu użycia (rzucane, odpalane, bezpośrednie uderzenie), poprzez ich wygląd i siłę rażenia, aż do skutku eksplozji (czyli rażenie ogniem, gazem, trucizną

itd.). Rzecz jasna, nie będzie można na samym początku gry zbudować superbroni i bezstresowo rozwalać wrogów na kawałki. Im dłużej będziesz grać, tym więcej otrzymasz punktów konstrukcyjnych. Już nie mogę się doczekać pojedynków sieciowych – wszak walcząc z kimś w Sieci nie będziemy wiedzieć, co za fikuśne sprzęty skonstruował przeciwnik. Oczywiście autorzy postarali się też o oryginalne pukawki. Wspomnę



## Komercja

WORMS 4: MAYHEM to kolejna odsłona serii, która od czasu jej debiutu w 1995 roku stała się jednym z najpopularniejszych gier komputerowych. W tym wydaniu gracy mogą cieszyć się nowymi lokacjami, bronią i trybem gry wieloosobowej. WORMS 4: MAYHEM to gra, która od czasu jej debiutu w 1995 roku stała się jednym z najpopularniejszych gier komputerowych. W tym wydaniu gracy mogą cieszyć się nowymi lokacjami, bronią i trybem gry wieloosobowej.

choćby o Bovine Blitz – to groźny atak bombowy, gdzie w roli bomb wystąpią... krowy! Druga nowinka nie wpłynie wprawdzie bezpośrednio na rozgrywkę, ale wydaje się równie zabawna. Tym razem pozwolono graczom poprawić wygląd robali. Masz ochotę na robaczka à la Elvis, ale z fryzurą afro? A może wolisz głowę w stylu Frankensteina albo gadzinę z łbem krokodyla? No problem! W WORMS: MAYHEM wszystko będzie możliwe, nawet dodanie własnych „śmiertelnych” komentarzy. Jeśli do tych

opcji dołączony zostanie edytor terenu (a takie są przymiarki), WORMS: MAYHEM będzie z pewnością robaczkowym powrotem w wielkim stylu – w nowej oprawie, ale z dawnym klimatem.

**Worms 4: Mayhem**

PC PS2 Xbox

Worms 4: Mayhem

Worms 4: Mayhem

MAYHEM nieprawdopodobnie przetrwa do siebie na nowo wszystkich tych, którzy po przejściu ROBALKÓW w trzeci wymiar stracili do nich serce i zaufanie.

tekst: Bartosz „baRteS” Lewandowski



**PC CD-ROM**

# Platynowa Kolekcja

## GORĄCY TOWAR

### Platynowa Kolekcja

TO SERIA STARANNIE WYSELEKCJONOWANYCH GIER KOMPUTEROWYCH.

ZNAJDZIESZ W NIEJ WYŁĄCZNIE REEDYCJE KULTOWYCH GIER  
ORAZ PREMIERY NAJLEPSZYCH GIER,  
KTÓRE DOTĄD NIE POJAWIŁY SIĘ POLSKIM RYNKU.

### Platynowa Kolekcja

TO RÓWNIEŻ FANTASTYCZNA CENA: 59,90 PLN ZA KAŻDĄ GRĘ Z KOLEKCJI!

NIE TRĄĆ CZASU I PIENIĘDZY NA POSZUKIWANIA.  
WYBIERZ JAKOŚĆ GWARANTOWANĄ PRZEZ CD PROJEKT.

### Super konkurs!

KUP GRĘ Z NOWEJ SERII PLATYNOWA KOLEKCJA I WYGRAJ M.IN.:

- 1x ODTWARZACZ MP3 IRIVER IFP-999



- 10x ODTWARZACZ MP3 IRIVER IFP-180

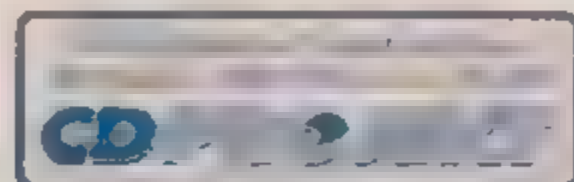


- 10x ROK GRANIA ZA DARMO

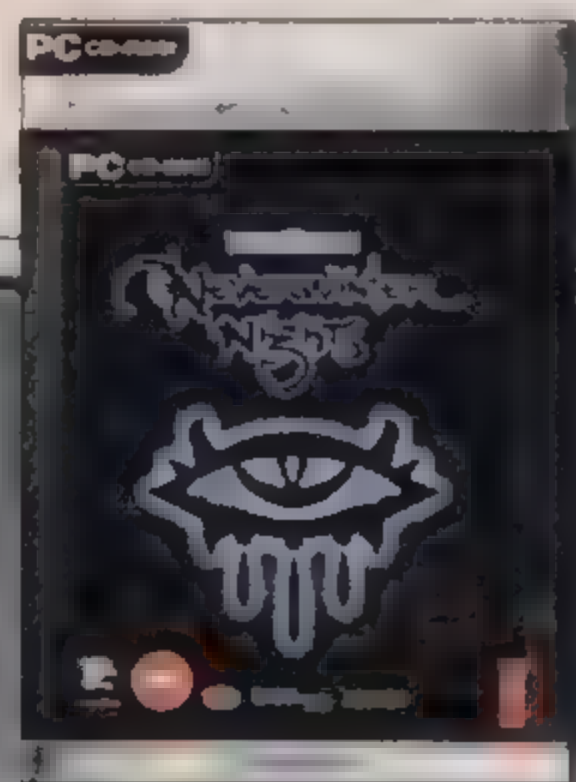
- 1000 GIER

SZCZEGÓŁY NA STRONIE: <http://platyna.cdprojekt.com>

[odtwarzaczemp3.pl](http://odtwarzaczemp3.pl)



17 MARCA W SERII PLATYNOWA KOLEKCJA ZNAJDZIESZ NAPRAWDĘ GORĄCE GRY:



Neverwinter Nights



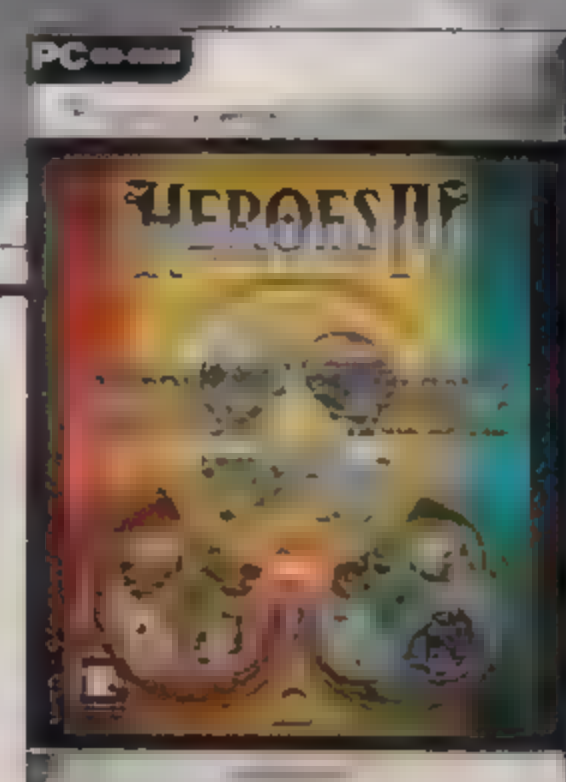
The Elder Scrolls III: Morrowind  
z dodatkami Tribunal i Bloodmoon



Gothic II



Silent Storm  
z dodatkiem Sentinels



Heroes of Might and Magic IV  
z dodatkami The Gathering Storm  
i Winds of War



The Settlers IV  
z dodatkami Trojanie i Elixir  
Mocy oraz Misje Dodatkowe



Ej ziomek, majty ci wystają...

...Oh my God, great,  
it's the nigga ya  
love to hate  
— Ice Cube

# Grand Theft Auto San Andreas

„Musimy na chwilę wpaść do banku”



**K**olejne odsłony serii GTA biją rekordy popularności. Pokazują, że team Rockstar Games o lata świetlne wyprzedził pozostałych developerów. Kiedy wraz z początkami konsoli PS2 pojawiła się pierwsza część gry przeniesiona w trzeci wymiar, społeczność graczy była co najmniej zdumiona. Rok czy dwa lata później specjaliści z Rockstar stworzyli VICE CITY — program, który do niedawna jeszcze wyznaczał standardy w swojej dziedzinie. Przez chwilę wydawało się nawet, że z GTA nie da się już nic wycisnąć. I wtedy nastąpiła rewolucja.

Gdy w październiku zeszłego roku wspomniana gra trafiła do sklepów, wszystko było już jasne — oto powstała najlepsza w historii produkcja na konsolę PS2. Nowy GTA ma w sobie wszystko, czego wymagać możemy od świetnego tytułu — olbrzymi świat gry i nieograniczone możliwości działania, wielowątkowy scenariusz i tysiące misji, niegorszą grafikę i liczącą osiem płyt kompaktowych ścieżkę dźwiękową. A także tak wielkie pokłady miodności i replayability, że spokojnie moglibyśmy obdzielić nimi kilka innych produkcji.

A co to ma wspólnego ze zwykłym, szarym posiadaczem komputera osobistego? Bardzo wiele, jako że SAN ANDREAS w wersji PC nadchodzi wielkimi krokami. Warto już teraz zainwestować w dobrego pada i przygotować się na zabawę życia. Ja na potrzeby SAN ANDREAS zakupiłem PS2 i nie uważam, aby były to złe wydane pieniądze :)

Na początek wyjaśnijmy pewną podstawową kwestię. Mafijne klimaty z VICE

CITY ustąpiły miejsca ziomalskiej opowieści o rozbujających Murzynach. Nazywasz się Carl „CJ” Johnson i właśnie zakończyłeś kilkuletnią

## STATYSTYKI, GŁUPCZE!

Diabym smaczkiem GTA — a zwłaszcza jej ostatniej odsłony — jest rozbudowany system statystyk i podsumowań. Z jego pomocą zdobędziesz mnóstwo istotnych informacji o swoich poczynaniach w San Andreas. Ze statystyk dowiesz się na przykład, ile osób rabiłeś, ile wzniciłeś pożarów, na ile szacowane są wygenerowane przez ciebie zniszczenia, jakiej stacji radiowej słuchasz najczęściej, ile zatopiłeś łodzi oraz jak często uprawiałeś seks. Warto tu więc co jakiś czas zaglądać — i napawać się dumą :)

którego rozgrywa się akcja najnowszego GRAND THEFT AUTO. Choć świat gry został od początku do końca wymyślony przez autorów z Rockstar Games, inspiracje rzeczywistością są wyraźne. I tak — Los Santos, w którym rozpocznieś przygodę, przypomina Los Angeles. San Fierro ze swymi tramwajami i stromymi zjazdami przywodzi na myśl San Francisco, zaś położone na pustyni Las Venturas to nic innego jak wariacja na temat Las Vegas. Pomiedzy tymi trzema nader rozległymi i rozbudowanymi miastami znajdują się jeszcze tereny, że tak powiem, zielone. Mam na myśli różne miasteczka, wioski, ciągnące się kilometrami autostrady, a także całe mnóstwo różnego rodzaju lasów, mokradel i wielohektarowych gospodarstw. Jest także olbrzymia pustynia, na której znajdziesz zarówno wielki kanion, jak i tajną bazę wojskową, czyli Strefę 51.

Co najważniejsze jednak, nie wszystko, co widzisz, jest li tylko dekoracją z tekstur i polygonów. W stosunku do poprzednich części GTA, stopień interaktywności w SAN ANDREAS jest wręcz porażający. Przede wszystkim, jest całe mnóstwo domów, które możesz zakupić — od zdeprawowanych rud w gangsterskiej okolicy, po wille rodem z hip-hopowych teledysków. Są sklepy z ciuchami, w których ubierzesz się od kurtki, po złoty łańcuch

Na naśladowców „Czerwonego Barona” czekają awionetki, samoloty pasażerskie oraz śmigłowce bojowe



Może klimatyczny rejsik po porcie łodzią patrolową? Nic tak nie relaksuje, jak szum i kołysanie fal...



Oto lokalny salon tatuaży. Pamiętaj, nie dziara zdobi kizioła, tylko kizioł dzięra!



Na siłowni poprawisz kondycję i zwiększysz się mięśni. Możesz tu także nauczyć się nowych ciosów



A kiedy będziesz miał już wszystkiego dosyć, pozostaje zawsze koszenie trawnika...



tekst: Maciej „Burrito del Muerte” Ogiński



Ten samochód właśnie zmienia właściciela

Strzelanie z prawej ręki przez okno z lewej strony chyba nie może być wygodne...

„J wtedy nadleciało UFO i porwało mnie za pomocą snopa jaskrawego światła. Naprawdę!”

na szyi. Są zakłady fryzjerskie, gdzie w pięć sekund zmienisz afro na dreddy, a wąsy na brodę. Są salony tatuażu, gdzie obtocysz się w najdłuższe wzory. Jest kilka sieci fast-foodów, gdzie uzupełnisz brakujące kalorie. Są siłownie, gdzie poprawisz kondycję i tężyznę, a także nauczysz się nowych kocich ruchów. Są warsztaty, w których wyposażysz fury w nowe felgi, dopalacze i hydrauliczne zawieszenie. Są kluby i knajpy, sklepy, strzelnice, tory wyścigowe, automaty do gier zręcznościowych, w pełni sprawne lotniska, porty z armadami łodzi, łódki i pontonów, opuszczone chaty w niedostępnych lasach – mógłbym tak wymieniać bez końca.

Jak możesz się domyślać, tak bogaty świat stwarza przeogromne możliwości. W jednej chwili będziesz kłócił z broni maszynowej przedstawicieli rosyjskiej mafii, w kolejnej zdejmiesz z granatnika helikopter policyjny. Na południu puścisz z dymem plantację konopii indyjskich, na wschodzie ukradniesz samolot, na północy znajdziesz plecak z napędem odrzutowym. Będziesz napadał na kurierów i porywał ciężarówki, robił zdjęcia i knuł, jak szantażować nimi konkurentów. Będziesz pilotował olbrzymie samoloty i skakał na spadochronie. Weźmiesz udział w szalonych wyścigach i nie mniej obłąkanych gonitwach, napadniesz na kilka banków, postawisz wielkie pieniądze, stracisz wszystko i jeszcze więcej wygrasz. Będziesz kłócił w korytarzach i rechał się śmierć i zniszczenie, zobaczysz ujarańskich jak bombowce policjantów i zostaniesz królem okoli-

cy. Uff... Poza ciągnącym się w nieskończoność wątkiem głównym, możesz zająć się wieloma misjami pobocznymi – np. umawiając się z pannami na randki i inne takie. Oczywiście, wszystkie atrakcje, z których znane były dotychczasowe części GTA – jak misje wykonywane karetką, taksówką czy wozem policyjnym – są obecne także i w SAN ANDREAS.

To wszystko i jeszcze więcej czeka cię już niedługo, wraz z początkiem wakacji. Myślisz, że posiadacze komputerów potraktowani zostaną po macoszemu? Chyba jednak nie. Zbliżająca się konwersja będzie bowiem wyglądać i działać znacznie lepiej od „czarnulkowego” oryginału. Jak obiecują autorzy, nie pojawiają się już problemy z dorysowywaniem się terenu i garażami, na których otwarcie trzeba przeznaczać całe minuty. Poza tym, ból oczekiwania powinien złagodzić planowany na kwiecień MERCENARIES.

GTA: San Andreas

PC

PS2

Premiera: 15 kwietnia 2004

Wersja PL

Multiplayer

Scenariusz: Rockstar Games

Gra absolutnie rewelacyjna, o nieprzebranych pokładach grywalności! Obowiązkowa pozycja praktycznie dla wszystkich



ZOSTAŃ FARAONEM  
STWÓRZ WŁASNE IMPERIUM

# IMMORTAL CITIES CHILDREN OF THE NILE

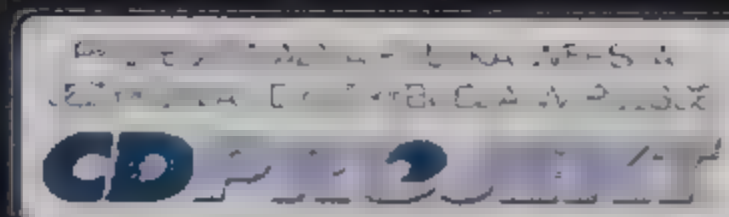
JUŻ W SPRZEDAŻY!

Unikalny system zachowania mieszkańców pozwala im w realistyczny sposób reagować na zmianę otoczenia.



Pierwsza gra tego typu, w której dzięki prawdziwemu silnikowi graficznemu 3D można zwiedzać stworzony przez siebie świat.

2CD



© 2004 Myelin Media, LLC. Wydane pod licencją SEGA Europe Limited. Wszystkie prawa zastrzeżone. Immortal Cities: Children of the Nile jest znakiem handlowym Myelin Media, LLC. SEGA i logo SEGA są znakami handlowymi SEGA Corporation. Wszystkie pozostałe znaki handlowe należą do swych poszczególnych właścicieli.



# COMMANDOS STRIKE FORCE

## Czy połączenie wartkiej akcji z pierwotną koncepcją gry COMMANDOS będzie wybuchową mieszanką?

i to bardzo różnorodnych, mieliśmy już sporo, że wymienię tylko GHOST RECON czy SWAT. Z informacji dostępnych w Internecie można się dowiedzieć, że dyrekcja Pyro ma wielkie ambicje. Odważyła się postawić tezę, jakoby ich nowe dzie-

Póki co przyjrzyjmy się bliżej koncepcji zabawy. COMMANDOS: STRIKE FORCE rozgrywać się będzie w czasie II wojny światowej we Francji, Rosji i Norwegii (tyle przynajmniej wiadomo). Zadania stawiane przed twoją drużyną będą polegać na infiltracji, akcji i skradaniu się. Przyjdzie ci przeprowadzać akcje sabotażowe, niszczyć obiekty należące do nazistów, zastawiać zasadzki na nieprzyjacielskie oddziały, uwalniać przedstawicieli ruchu oporu, porwać wrogich generałów. Mapy mają być rozległe, a ścieżek prowadzących do ostatecznego zwycięstwa wiele — pod tym względem FPP'owy COMMANDOS wzorować się będzie na swoich strategicznych poprzedniczkach. Gracz będzie miał możliwość dokonywania wyborów w kwestii taktyki, rodzaju broni, kolejności wykonywania zadań w misji. Autorzy gry przestrzegają jednak, że wszystkie nasze akcje będą mieć konkretne, czasem przykre, konsekwencje. Cóż, nie chciałbym zostać posądzony o przesadny sceptycyzm, ale nie brzmi to jakoś specjalnie odkrywczo. Podobny brak innowacyjności widać w przypadku ekipy komando-

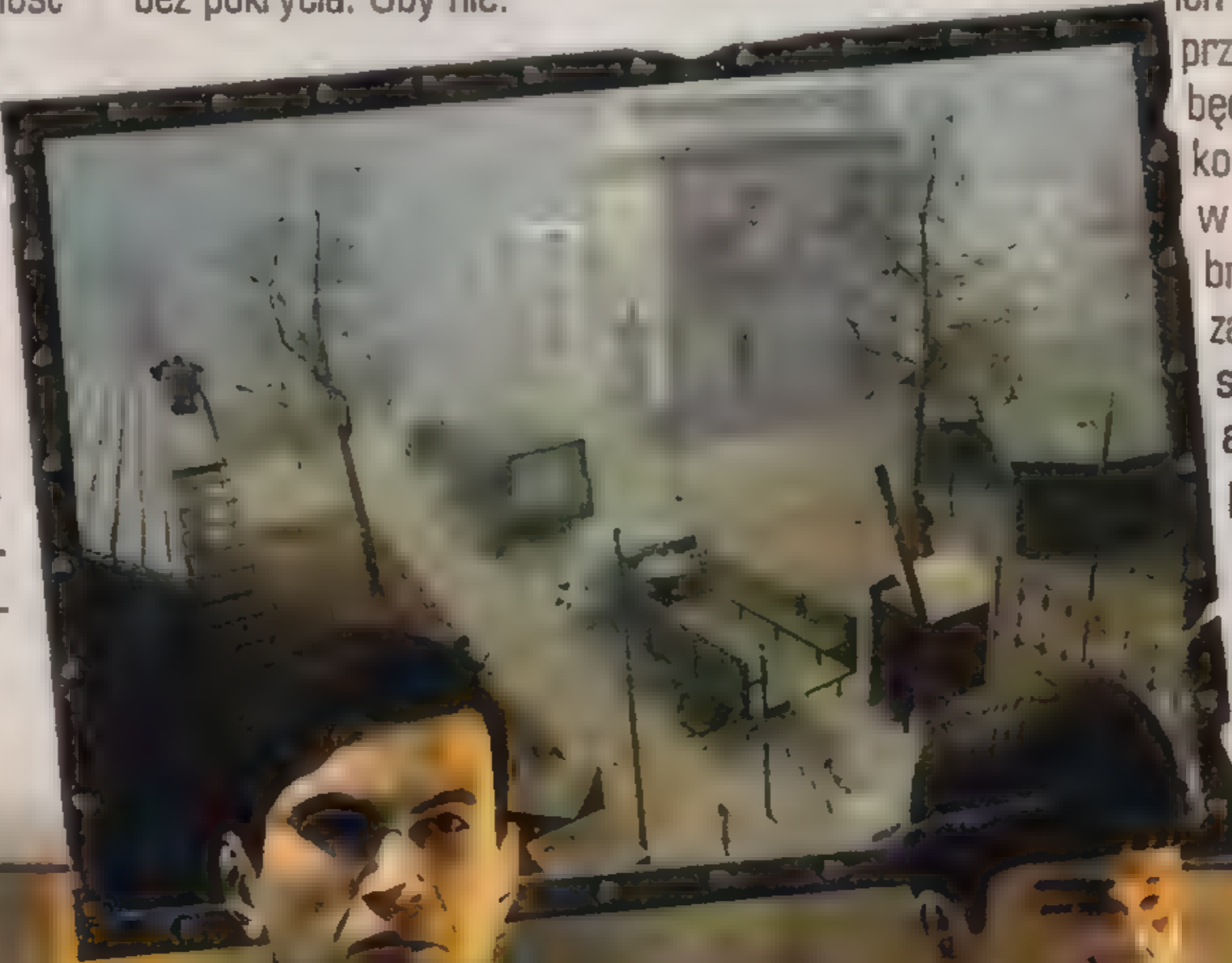
Widząc taki screen, wątpliwości co do...



**J**akoś tak się stało, że trzy dotychczasowe tytuły z serii COMMANDOS nie wylądowały na moim pulpicie. Prawdę powiedziawszy, niespecjalnie mi na tym zależało — tego typu taktyczne strategie nie znajdują się na mojej prywatnej liście „most wanted”. To się może jednak zmienić, gdy twórca serii, firma Pyro Studio, doprowadzi do końca swój najnowszy projekt — COMMANDOS: STRIKE FORCE. Tytuł ten jest dumnie przedstawiany jako najambitniejsza z wszystkich dotychczasowych produkcji tego studia.

Pomysł na C:SF sprowadza się do próby połączenia oryginalnego COMMANDOS — a więc gry strategiczno-taktycznej — z konwencją first person shooter. Nie jest to jakieś specjalne novum. Taktycznych strzelanin,

ko było w stanie wyznaczyć zupełnie nowe standardy gatunku. Zważywszy na fakt, że spora grupa dotychczasowych współpracowników Pyro opuściła niedawno firmę, aby stworzyć własne studio, może się to okazać przechwałkami bez pokrycia. Oby nie.



sów. Twoi podkomendni dzielą się na trzy kategorie. Pierwszy to „zielony берет”, co to się generalnie kulom nie kłania i zawsze z chęcią pcha się w sam środek bitwy. Drugi typ żołnierza to snajper — facet podchodzący z dystansem do życia i z dystansu eliminujący przeciwników. Sterując nim, będziesz miał do dyspozycji opcję wstrzymania oddechu, co znacznie zwiększy celność strzałów. No i wreszcie trzeci zawodnik — „cichociemny” szpieg-agent, który na teren wroga wejść potrafi po cichu, a wyjść po angielsku. Jak widać, to klasyczny zestaw dla gatunku. Miejmy nadzieję, że brak różnorodności w typologii zostanie zrekomensowany odpowiednio wysokim poziomem trudności rozgrywki, np. potrzebą sprawnego i przemyślanego przełączania między poszczególnymi członkami załogi w trakcie misji. Jak już wspominałem, mapy będą duże. Wysoki poziom grafiki zagwarantuje silnik Criterion's Renderware, którego jakoś mieliśmy już okazję podziwiać w samochodówce BURNOUT 3, a także w trzeciej odsłonie GRAND THEFT AUTO. Poza trybem dla pojedynczego gracza, do dyspozycji będziemy mieć opcję wieloosobową dla maksymalnie szesnastu osób. Niestety, poza liczbą zawodników żadnych innych szczegółów na temat Multiplayera autorzy na razie nie chcą ujawnić. Skąpe informacje, jakie wyciekły z Pyro na temat COMMANDOS: STRIKE FORCE, nie pozwalają na wiele przepowiedni na temat tego projektu. Skłaniałbym się ku tezie, że zawiodą się ci, którzy oczekiwać będą rewolucji gatunkowej. Wystarczy, by ten „shooter” nie zaniżył poziomu ustalonego przez wcześniejsze części-strategie.

**Zielony Beret**  
Od czasów II wojny światowej noszenie przez brytyjskiego żołnierza zielonego beretu to przywilej specjalnych oddziałów. Posiadanie go oznacza, że właściciel pozytywnie przeszedł niezwykle wymagające szkolenie dla komandosów. Wyrabia ono nie tylko odporność fizyczną, ale także cechy charakteru takie jak determinacja, odwaga, umiejętność współpracy i zachowanie spokoju w chwili zagrożenia. Kursowi na komandosów przyswieca motto: „sto testów dzień, a potem tylko trzech na stu w zielonym berecie”.

Wstrzymaj oddech i wygarnij wrogom ze snajperki!

No, niele tu ktoś narozrabiał

### Commandos: Strike Force

PC PS2 Xbox

Oparto gry na marnej serii powinno oznaczać, że ten taktyczny shooter nie zaskoczy naszych oczekiwani i tym razem



# Najpopularniejsza gra rajdowa w rewelacyjnej cenie!

**Extra**  
**XGra** 100% Sportu



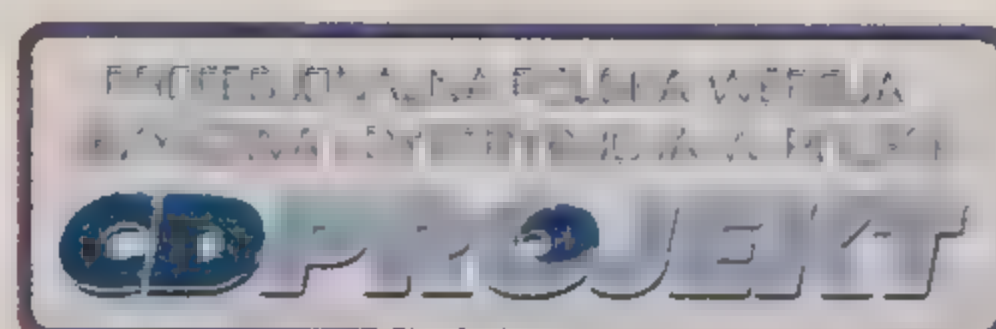
# colin mcrae rally 3<sup>TM</sup>

W sprzedaży  
od 24 marca



Pełna wersja gry komputerowej  
w całości po polsku.

Szukaj  
w sklepach z grami  
i punktach z prasą  
w całej Polsce.



© 2002 the Codemasters Software Limited Company. Wszelkie prawa zastrzeżone. Codemasters i logo Codemasters są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Codemasters. Colin McRae Rally™ GENIUS AT PLAY™ są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Codemasters. Colin McRae™ oraz dopis Colin McRae są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Colina McRae. Wszelkie prawa, znaki towarowe, projekty, logo i produkty są własnością i są chronione przez prawo. Wszystkie pozostałe znaki i prawa należą do ich prawnych właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.



# SUDEKI

PC Xbox

**A**merykańsko-japoński konsolowy eRPeG PC. Khem? Ano cóż... Niespełna rok temu chłopcy Billa Gatesa, rodowici Amerykanie z dziada pradziada i prapradziada, przygotowali na Xboxa całkiem przyzwoitego role-playsa. Pachniał japońszczyzną na odległość, lecz jednocześnie pozwalał nieźle się zabawić. W skład czteroosobowej drużyny wchodzili: Elco, gość ze sztuczną ręką, Tai, rudowłosy osiłek z wielkim mieczem na plecach, a także dwie skąpo odziane dziewczyny. Ailish, panna

o niebieskich włosach, potrafiła widzieć w ciemnościach, zaś Buki pochodziła z plemienia ludzi-kotów. Teraz program zawędruje na pecety. Przyniesie poprawioną grafikę i wygodne sterowanie. Zręcznościowe walki, toczone się na specjalnych arenach, przypominają nieco dokonania twórców ZANZARAH. Premiera w maju, o ile programiści nie rozkraczą się pomiędzy x-pudłem a pecetem. Ponoć ze względu na złożoność gry prace idą bardzo powoli...



## Singles 2: Triple Trouble

PC

Tym razem w gniazdku rozpusty zamieszka trójka młodych, samotnych ludków: dwójce z nich było niegdyś parą, lecz się rozstali, a trzecie szuka właśnie wielkiej miłości. Nowy, bardzo dobry trójwymiarowy silnik, kilka dodatkowych lokacji (jak bar czy duuuży basen) oraz 15 rozbudowanych misji zapewnią fanom „erotycznych SIMSÓW” potężną dawkę dobrej zabawy.



**P**ierwsza część SINGLES wywołała w naszym kraju spore kontrowersje. Nam też się dostało – ponoć reklamowaliśmy „paskudną pornografię” w „pisemku dla dzieci”. Niestety, przy całym szacunku dla protestujących urzędników, wciąż zamierzamy o programie informować. Taka jest rola prasy... A zatem już latem w zachodnich sklepach pojawi się SINGLES 2.



## Sacred: Underworld



**P**ierwszy dodatek do SACRED – znakomitej gry action RPG – był darmowy. Za UNDERWORLD będziesz musiał już niestety zapłacić. W zamian za to dostaniesz w swe łapska dwie parszywe osobistości: drobnego krasnoluda o toporze równie ciężkim co ręka Agaty Wróbel oraz demonicę z rogami bawołu i piersiami Pameli Anderson. Później wyruszysz w podróż po podziemiach i jaskiniach rozciągających się pod Ancarią, gromiąc horrory czające się w ciemnościach i zwiedzając starą twierdzę-kopalnię krasnoludów (skojarzenia z Morią same się nasuwają). W programie pojawiają się też pirackie wysepki, amazonki-lucniczki, mumie i blisko 30 innych stworów. Teren zabawy powiększy się zaś o 40%, czyli tyle samo, ile ma dobra polska wódka. Wniośki? Pileś, nie jedź. Graj. Graj do upadłego!

## Star Wars: Empire at War

PC

**S**trategia czasu rzeczywistego osadzona w świecie „Gwiezdnych Wojen”. Jej akcja toczy się po wydarzeniach znanych z „Zemsty Sithów” a przed „Nową nadzieją”. Innymi słowy, Darth Vader wraz z całym Imperium powoli rośnie w siłę, miażdżąc stalową pięścią kolejne planety. Przeciwno niemu zrywa się Rebelia... Gracz dowodzi dowolną ze stron, zarządza armiami w kosmosie, a także na powierzchniach planet takich jak Hoth, Tatooine i Dagobah. Wznosi budynki, „produkuje” ludzi i pojazdy bojowe, a także przyciąga bohaterów, którzy dzięki swym niecodziennym umiejętnościom raz po raz zmieniają losy całych bitew. Wyniki starć mają przełożenie na sytuację na innych planetach: wygrywając olbrzymim kosztem, gracz poważnie ogranicza swoje szanse w kolejnych walkach. Premiera programu odbędzie się jesienią.



## Steer Madness

PC

**B**ryce to krowa, a ściślej byku z niewesołą przeszłością. Zwierzak miał być zarzęnięty, wypatroszony i przerobiony na parówkową we flaku, ale na skutek zbiegu okoliczności zdołał dać nogę z rzeźni. To, co tam widział, zmieniło jego życie i stosunek do vegetarianizmu. Dawniej Bryce był typowym trawożerem, pozbawionym ambicji buhajem kryjącym krowy w co drugiej wiosce. Teraz stał się obrońcą praw zwierząt, bojownikiem o wolność i bykokrację. W STEER MADNESS wykona kilkanaście złożonych misji, rozgrywających się w całkowicie trójwymiarowym środowisku. Np. będzie pędził szybką bryką na pomoc kurczakom. Wesprze manifestację przeciwników przerabiania frecziszonów na futra dla bogatych zblazowanych łasek. Rozwiezie po mieście mleko sojowe i spr-

wi, że ludziska splaczą się ze śmiechu przed monitorem. Gra ukazała się na Zachodzie w szalenie małym nakładzie. Wszystko wskazuje na to, że do Polski nie dofrunie. A szkoda, bo krów u nas dostatek, a tanie hamburgerownie szerzą się jak grypa wśród azjatyckich bocianów.







10x



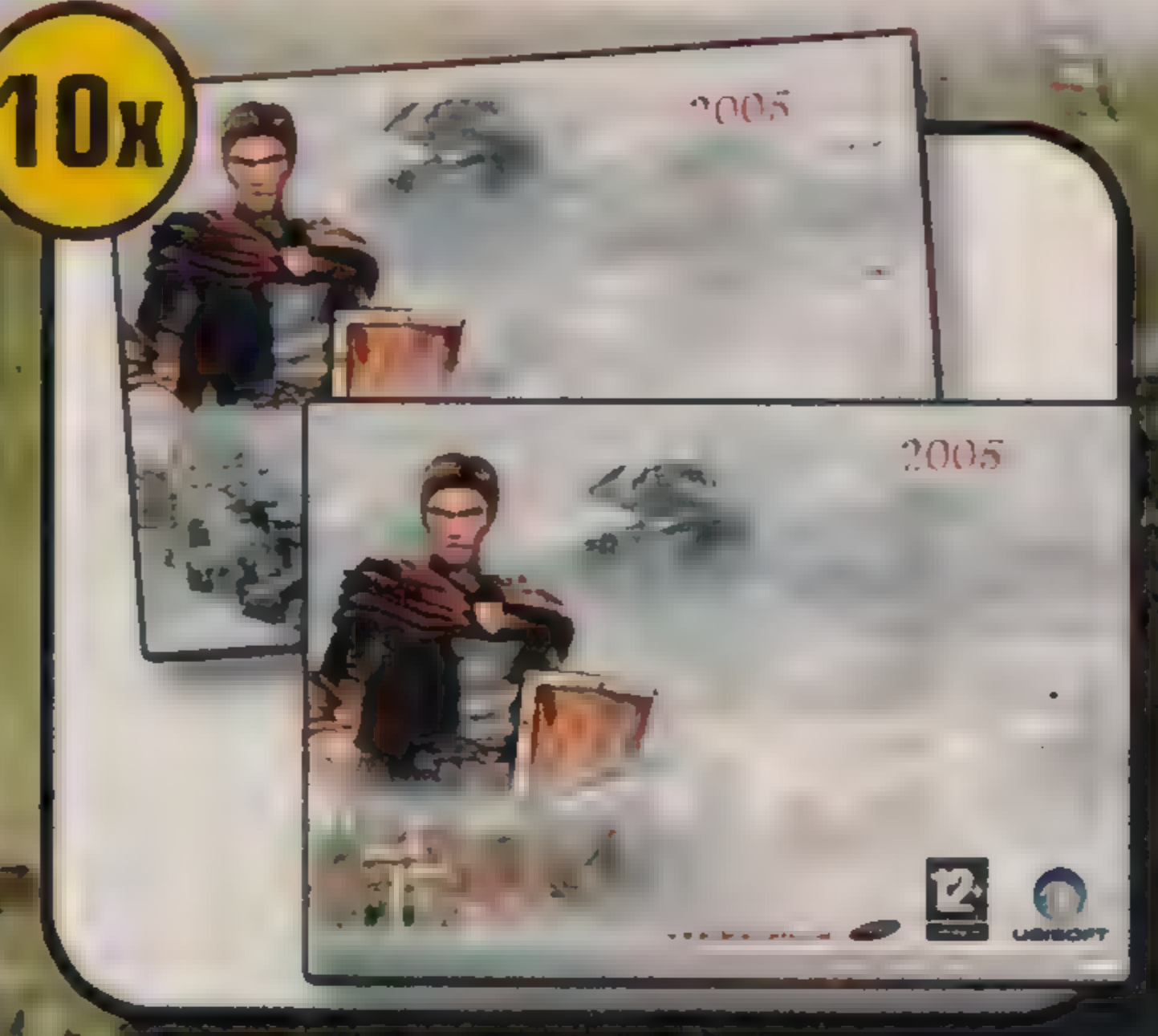
# THE SETTLERS<sup>®</sup> DZIEDZICTWO KRÓLÓW

**Wygraj procesor + płytę,  
10 gier SETTLERS lub  
10 podkładek**

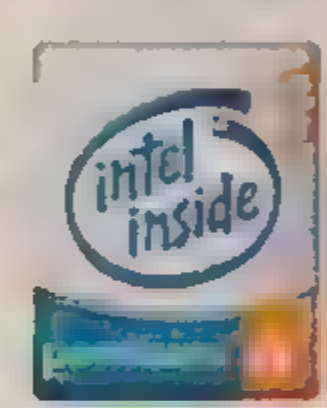
1x



10x



Nagrody  
ufundowali:



CD PROJECT

**Odpowiedz na proste pytanie:  
Jak nazywa się bohater gry  
THE SETTLERS: DZIEDZICTWO KRÓLÓW?**  
(podpowiedzi szukaj także w *CLICK!* 3/2005)  
**Rozwiązanie wpisz w SMS'a o treści:  
CL.S5.# (zamiast # podaj imię bohatera)  
i wyślij pod numer 7164**

## Dungeon Lords

**G**ra przekładana równie często co placek w dobrej naleśnikarni. Na szczęście do czasu... Według najświeższych wieści program pojawi się w zachodnich sklepach w drugiej połowie kwietnia. Wtedy to wszyscy fani talentu D.W. Bradley'a, współtwórcy WIZARDRY, odlecą w kosmos. Następne miesiące spędzą biegnąc po rozległej krainie fantasy, zamieszkaną przez smoki, orki, elfy i setki żabopodobnych paskud. Magia, potężne artefakty, broń biała i rudawa (jak stalowa za-



rdzewieje, to robi się rudawa) – wszystko to złoży się na niezwykłą przygodę, przypominającą momentami serię GOTHIC. Zaletą DUNGEON LORDS ma być rozbudowany system walki, zapożyczony z gier akcji, a także... szalenie złożony świat, pełen wzajemnych zależności i korelacji. Cóż, zobaczymy.

Na odpowiedzi czekamy do 31 marca. Konkurs SMS-ów – 1,22 zł z VAT

## Retribution

PC / Xbox2

**P**ierwszą wersją... FPP/TPP... Do tego dokończ...  
W czasie swojej podróży...  
W czasie swojej podróży...  
W czasie swojej podróży...



W czasie swojej podróży...  
W czasie swojej podróży...  
W czasie swojej podróży...



# Podstuchaliśmy...

## Wydawnictwo Atari

Firma CD Projekt postanowiła wydać swoją kolekcję platynowych hitów w nowych, ładniejszych pudełkach, dodać kilka nowych tytułów i wrzucić całość do sklepów w cenie 59.90 zł za egzemplarz. Na co warto czekać? Na **SETTLERS 4**, **MORROWIND** i **HOMM4** wraz z dodatkami, na **NEVERWINTER NIGHTS** bez dodatków, reedycję **GOTHIC 2** oraz premierowy **SILENT STORM** (z dodatkami dla odmiany). Miód!

## Need for Goin

Szalenie popularna seria **NEED FOR SPEED** trafi również na automaty! W marcu zmodyfikowana wersja **NFS: UNDERGROUND 2**, uzbrojona jedynie w tryby Drag i Circuit, znajdzie się w salonach gier na całym świecie. W skład zestawu wejdzie olbrzymi telewizor, wygodny fotel z pedałami i kierownicą **Force Feedback**. Całość umożliwi rywalizację z innymi graczami za pośrednictwem Netu.

## Przebieg gry

„Constantine”, najnowszy film Keanu Reevesa (drugiego po Randalu ulubieńca mięskiej części czytelników **GLUCKA!**), sprzedaje się znakomicie. W dalekiej Azji osiągnął nawet lepsze wyniki niż „Matrix”. Co ważniejsze, wkrótce w Polsce pojawi się gra pod tym samym tytułem. Debesiak Kinu-Riva trafi do naszego kraju dzięki firmie CD Projekt w cenie 99.90 PLN i kinowej wersji językowej.



## Nova nazwa OniMedia

Firma OniMedia (City Interactive, Lemon Interactive, CODA – jak kto woli) zmienia nazwę! Oni Games będzie jednocześnie nową marką gier. Produkty firmowane tym znakiem, zgodnie z hasłem „Dobra Gra, Rozsądna Cena”, dostarczą dużo dobrej zabawy za maks. 20 zł!

## Wiedźmin 2

Ponownie zwiększa się ekipa pracująca nad **WIEDZMINEM**. Tę najbardziej oczekiwaną polską produkcję tworzy już 30 osób. Chcesz do nich dołączyć? Zadzwoń na [www.thewitcher.com/praca](http://www.thewitcher.com/praca).

## Będzie DRIV3R PS

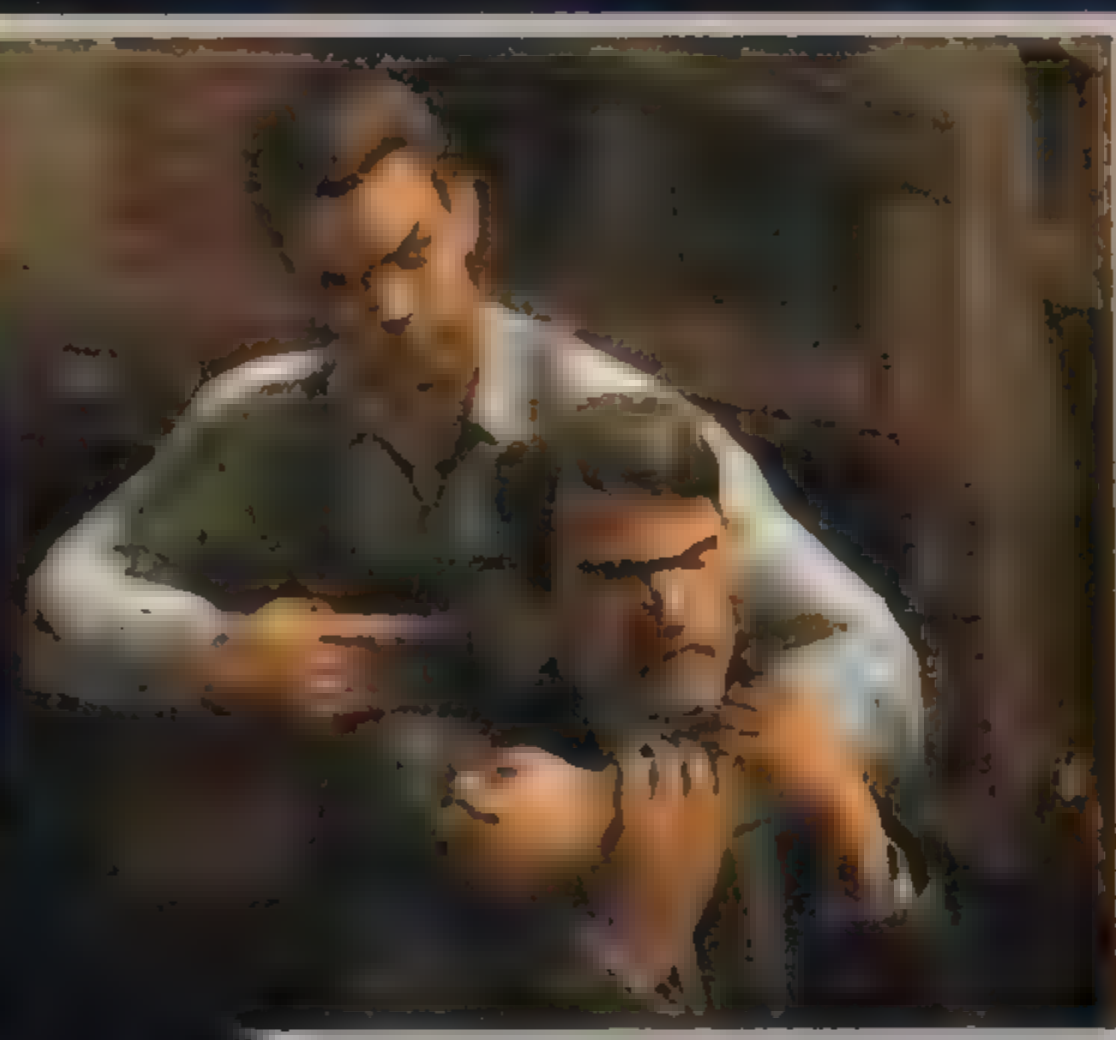
Będzie? Nie będzie! Będzie? Nie będzie! Ale czy będzie? Będzie! Nie będzie? Znamyś można. Oczekiwany od ponad dwóch lat **DRIV3R** pojawił się już na konsolach, lecz premierę wersji PC-owej raz

# Godfather



PC / PS2 / XBOX

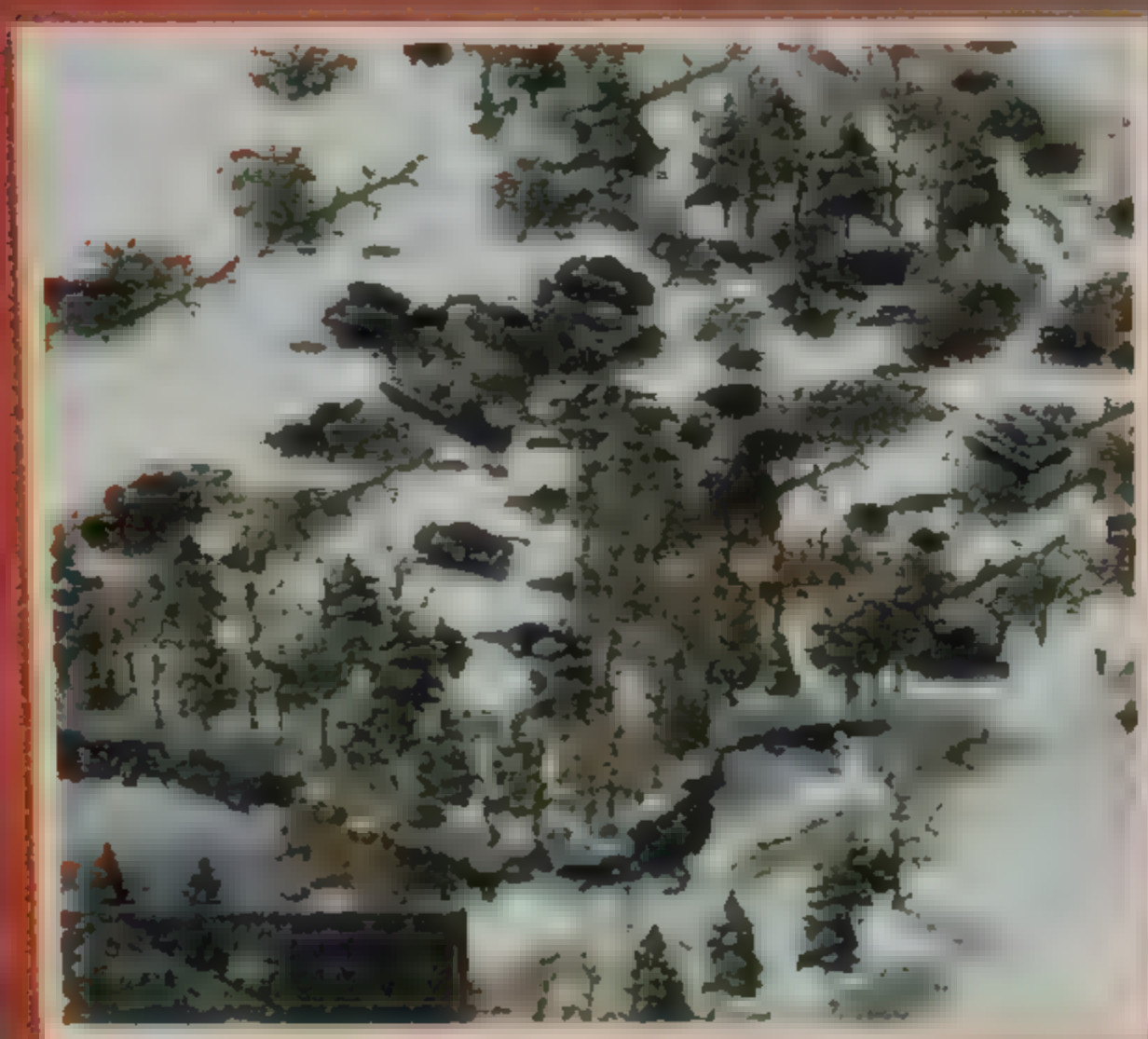
**W** filmie „Ojciec chrzestny” Marlon Brando mówił tak, jakby zeżarł właśnie kilogram trzyczalowych gwoździ. Człowiek bał się, że za chwilę wielki don Corleone zejdzie na zawal serca albo po prostu wkurzony trzaśnie łapą w stół i powie, że ma dość tego filmu. Co ciekawe, Brando zyskał tą rolą nieśmiertelność... I to dosłownie. Wielki aktor nie żyje już od jakiegoś czasu, a mimo to pojawi się w **GODFATHER**, grze firmy Electronic Arts. Komputerowa wersja „Ojca chrzestnego” już dziś powala oprawą graficzną oraz rozmachem. Usłyszysz w niej dialogi z filmu, zobaczysz znane z kina miejsca, a przede wszystkim poszalejesz po mieście bryką. „Grze najbliższej do serii **GRAND THEFT AUTO**” – mówią raz po raz producenci. To na pewno będzie wielki hit!



# TOP-13

# Hidden Stroke 2

PC



**S**trategia czasu rzeczywistego wykorzystująca silnik oraz niektóre jednostki z **SUDDEN STRIKE 2**. Jej pierwsza część bazowała na engine pierwszego **SUDDEN STRIKE** i zdobyła w Niemczech olbrzymią popularność. Sukcesem zaskoczeni byli sami twórcy – przygotowali zbyt mały nakład, skutkiem czego w sklepach dochodziło do przepychanek. Na szczęście producenci wyciągnęli z tej wpadki wnioski i tym razem postawili na ilość (nie tylko dostępnych egzemplarzy). Zaprojektowali aż trzy grywalne strony konfliktu – Brytyjczyków, Francuzów i Włochów – oraz kilkadziesiąt różnych jednostek, w tym amfibie, stanowiska ciężkich karabinów maszynowych i moździerze. Mapy zasypały różnymi drobnymi



# LISTA P

**1** Gothic: Noc Kruka  
PC 241

**2** Warcraft III  
PC 010

**3** NFS: Underground 2  
PC, PS2, Xbox, GCN 209

**4** Diablo 2  
PC 008

**5** Half-Life 2  
PC 223

**6** Sid Meier's Pirates!  
PC, Xbox 233

**7** Spellforce: The Order of Dawn  
PC 169

**8** Painkiller: Battle Out of Hell  
PC 239

**9** GTA Vice City  
PC, PS2, Xbox 025

**10** Rome: Total War  
PC 204

**11** The Sims 2  
PC 199

**12** LotR: Battle for Middle-Earth  
PC 224

**13** Call of Duty: United Offensive  
PC, Mac 233



# Anno 3

PC

**K**ontynuacja ANNO 1602. Tym razem gracz przenosi się do epoki wielkich odkryć geograficznych i wyrusza w emocjonującą podróż morską. W końcu trafia na tropikalne wyspy, gdzie wznosi pierwsze osady i mozolnie zamienia je w miasteczka. Największe przeróbki,

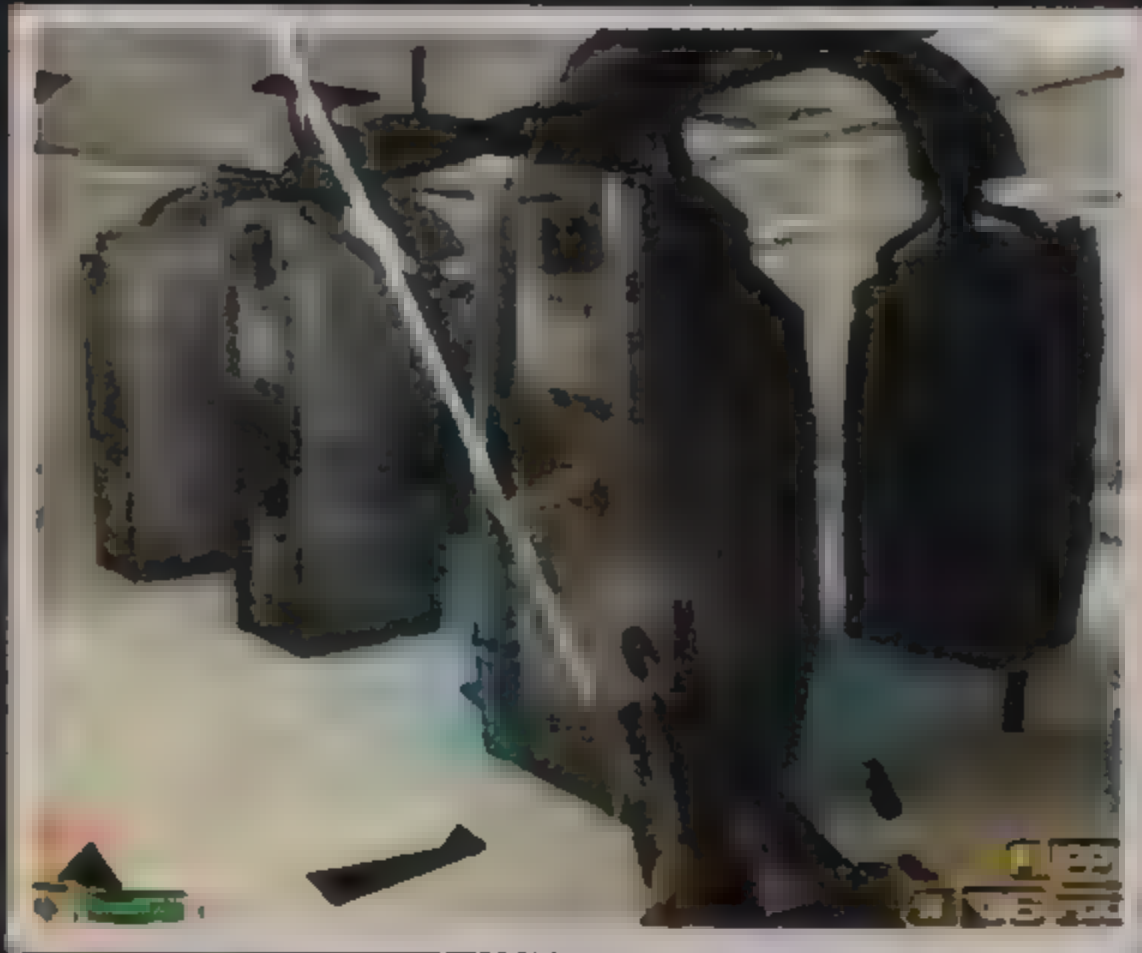


smaczkami, znakami drogowymi, traszajami, drzewami różnych gatunków, plotami czy budynkami w kilkudziesięciu odmianach. Poprawiona Sztuczna Inteligencja wreszcie zaczęła sprawować się przyzwoicie, a same misje są ciekawie skonstruowane. Nie wiadomo jednak, kiedy gra trafi do Polski.

jak to w ostatnich latach bywa, dotyczą szaty graficznej. Nowy, całkowicie trójwymiarowy silnik generuje pierwszej klasy widoczki, ładnie wyglądającą wodę, olbrzymie kilumasztowe statki, estetyczne budynki i śliczne drzewka. W każdym miasteczku żyją małe ludki, które wesoło biegają od domku do domku, wykonując przydzielone im zadania. Autorzy programu wiele wysiłku włożyli w projekty zwierzątek zamieszkujących okoliczne lasy. Pozostaje mieć nadzieję, że warstwa ekonomiczno-strategiczna produkcji dorówna jej rozmachowi graficznemu.



## Conspiracy: Weapons of Mass Destruction



**K**onsolowa złącznościówka z widokiem FPP i całkiem zmyślnymi przeciwnikami. Co w niej cieszysz? Przede wszystkim to, że pojawi się także na pecetach. Dzięki temu poznasz losy koleśka, który nazywa się Cole Justice i... ma w CV pozycję „1996-2004 – służby specjalne”. Jak to zwykle w grach bywa, gość zrezygnował już z pracy agenta, ale agencja nie zrezygnowała z niego. Biedaczek musi wykonać jeszcze jedno zadanie – rozpracować organizację Hydra, która weszła w posiadanie tytułowej broni masowej zagłady i planuje opchnąć ją terrorystom. Program wykorzystuje poprawiony silnik przeciętnego FIRE WARRIOR. Pozwala zwiedzić takie lokacje jak aztecka dżungla z nieodczuwalnymi piramidami, biurowce w centrum dużego miasta czy ukryta w śniegach Arktyki baza i oboz szkoleniowy w jednym. Hit to raczej nie będzie, ale zapowiada się dużo beztrzęsłego strzelania.

## Podstuchaliśmy...

po raz odkładano. Ostatnio przez Internet przewinęła się nawet plotka, że prace nad grą wstrzymały. Nic z tego! Gra trafi w końcu na rynek i to już pod koniec I kwartału. Tanner raz jeszcze przeniknie do struktur przestępczych i poszaleje po ulicach takich miast jak Istambul, Miami i Nicea. Gra zostanie wydana w Polsce przez CD Projekt.

### Przebieżanie silniki MMO

Gry sieciowe powoli przenoszą się na najpotężniejsze silniki. Napęd HALF-LIFE 2 zostanie wykorzystany w TWILIGHT WAR: AFTER THE FALL, połączeniu „masowej” sieciówki ze strzelaniną FPP. Z kolei oślawiony Unreal 3 Engine pojawi się w HUXLEY, internetowej złącznościówce zapowiedzianej na rok 2006.

### Zostan kierowcą busa



W Japonii ukazała się gra TOKYO BUS-GUIDE 2, w której poszaleć można... autobusem. Nie jest to co prawda Neoplan, ale i tak zabawa jest przednia. Na każdej z 18 tras gracz musi respektować przepisy ruchu drogowego, zatrzymywać się na przystankach i uważać, by nie uszkodzić wsiadających. Wydawca myśli już o przeniesieniu programu z konsoli PS2 na pecetki!

tekst: Michał „Joel” Zacharzewski TOP-13: Marek Janowski

# RZEBOJÓW

## Poczekalnia...

248	SW: Knights of The Old Republic – PC	NEW	236	Chronicles of Riddick – PC, Xbox	
239	Settlers V – PC		227	Vampire The Masquerade: Bloodlines – PC	
213	SW: Battlefront – PC, PS2, Xbox		251	Playboy The Mansion – PC	NEW
034	Morrowind – PC, Xbox		218	NHL 2005 – PC, PS2, Xbox, GCN	
240	The Punisher – PC, PS2, Xbox		252	Back Mirror – PC	NEW
206	FIFA 2005 – PC, PS2, Xbox		237	Alexander – PC	
230	Rollercoaster Tycoon 3 – PC		244	Law and Order – PC	
249	Sudden Strike: Resource War – PC	NEW	245	Evil Genius – PC	
242	Hearts of Iron 2 – PC		253	18 Wheel of Steel – PC	NEW
235	Everquest 2 – PC		212	MOH: Pacific Assault – PC	
250	SWAT 4 – PC	NEW	221	Mortyr 2 – PC	
216	Armie Exigo – PC		231	Counter Strike Source – PC	
243	Scrapland – PC, Xbox		254	Fallout 2 – PC	NEW
225	NBA 2005 – PC, PS2, Xbox, GCN		246	Blowout – PC, PS2, Xbox, GCN	
226	Prince of Persia 2 – PC, PS2		247	Rybki z ferajny – PC, GBA	

Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Idea). Koszt wysłania jednego SMS'a wynosi 1.22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie do wysyłki nagród i nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.

Na gry z listy TOP-13 możesz głosować przy pomocy SMS'ów! Aby oddać głos, wyślij na numer 7164 wiadomość o treści LPCL.# (zamiast # podaj przypisany grze numer – jest w czarnym polu). Możesz też przysłać własne propozycje – wyślij wiadomość o treści LPCL.nazwa\_gry. Prosimy dokładnie wpisywać treść w wiadomości SMS – bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp. Pełna lista gier znajduje się na stronie [www.click.pl](http://www.click.pl)

Wśród uczestników konkursu SMS rozdajemy grę Settlers V utwardzoną przez polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt, oraz 6 dodatkowych gier!

CDPROJEKT





**N**a wstępie chciałbym podziękować za wszystkie ciepłe komentarze dotyczące wstępów do moich artykułów. Jasne, dobra zabawa to podstawa, a to co wydarzyło się w Rosewell też przecież jest dla wielu czytelników nie bez znaczenia.

Skoro mowa o rzeczach ważnych - dzisiaj pogadamy sobie o naprawdę ważnych turniejach MTG. Właściwie to pojęcie względne, co jest dla

kogo ważne. Dla mnie najważniejszy turniej to pierwszy, na którym zagrałem - po prostu najlepiej go pamiętam.

Czy można zmierzyć ważność turnieju MTG?

Najpierw muszę was zapoznać z trzema kluczowymi pojęciami: k-value, REL oraz Premier Event. Brzmi mrocznie, prawda?



G. Nassif otrzymuje nagrodę dla Gracza Roku z rąk Richarda Garfielda (po lewej).

## REL (Rules

Application Level) - to stopień aplikacji zasad na oficjalnym turnieju MTG. Może mieć wartości od 1 do 5. Im niższy, tym łagodniejsze jest sędziowanie. Od 3 w górę zaczyna się naprawdę ostra jazda i ogólnie rzecz biorąc, lepiej nie robić błędów.

**k-value** - podobnie jak w wielu rodzajach rozgrywek sportowych, różne turnieje mają różny wpływ na ranking. Ten wpływ w wypadku turniejów MTG jest zależny od współczynnika nazywanego k-value. Im wyższa jest ta wartość, tym więcej punktów można na takim turnieju zyskać lub stracić. Na większości oficjalnych turniejów, k-value zależy od ilości graczy, stopnia aplikacji zasad, poziomu sędziego głównego oraz tego, czy w czasie turnieju był sprawdzany skład talii.

**Losowych zawodników**

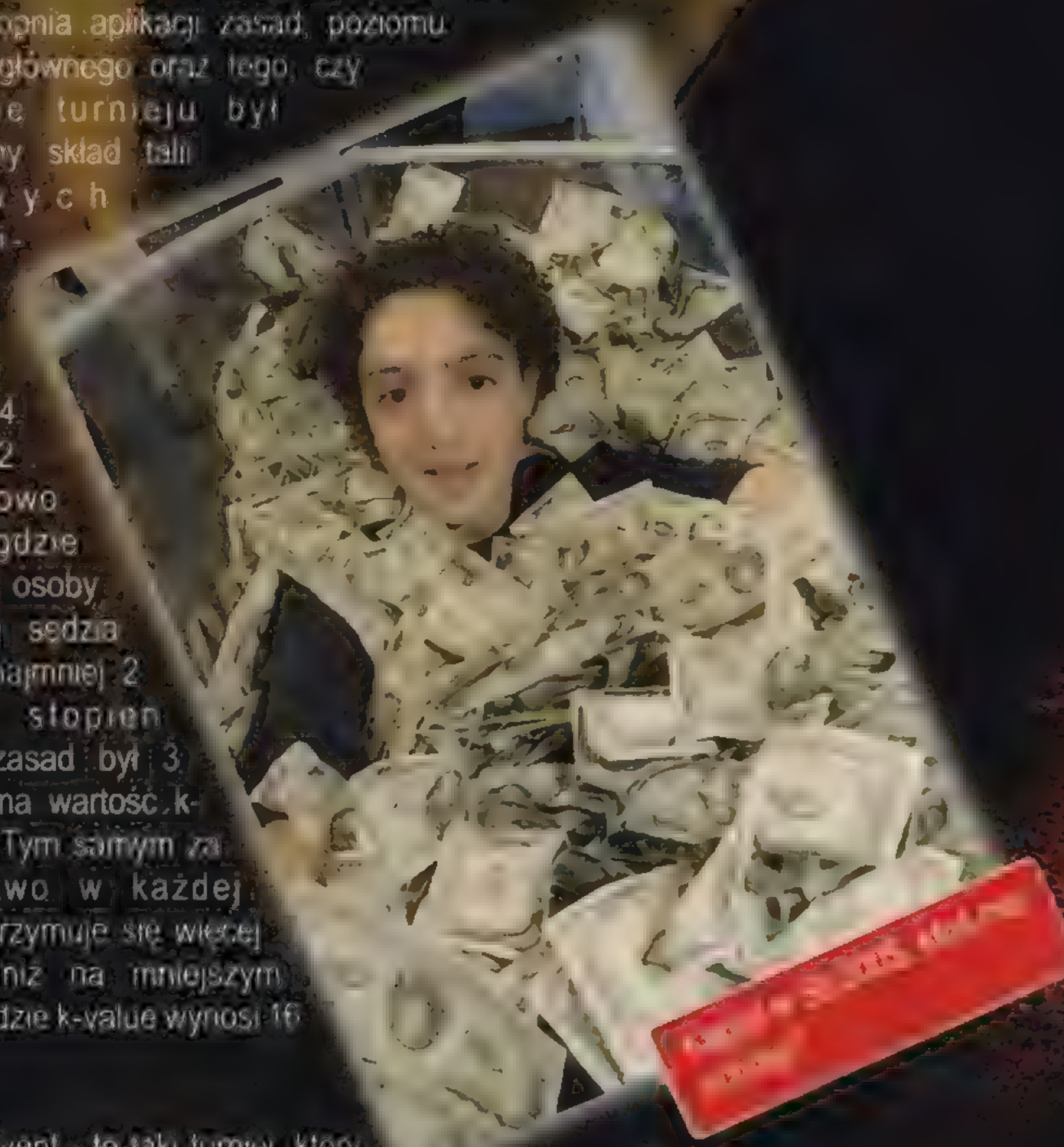
**k-ów**  
Możliwe wartości to 16, 24 lub 32.

Przykładowo turniej, gdzie grały 32 osoby lub więcej, sędzia miał przynajmniej 2 poziom, stopień aplikacji zasad był 3 (wysoki) ma wartość k-value 32. Tym samym zwycięzca w każdej rundzie otrzymuje się więcej punktów niż na mniejszym turnieju, gdzie k-value wynosi 16 lub 24.

Premier Event - to taki turniej, który z różnych powodów ma zawsze takie

samo k-value. Innymi słowy k-value nie zależy od ilości graczy i innych czynników.

Wartość k-value od 16 do 32 to turnieje Premier Event. W turniejach Premier Event k-value jest zawsze 32. W turniejach Premier Event k-value jest zawsze 32. W turniejach Premier Event k-value jest zawsze 32.



Wielka wygrana! Zdjęcie: J. K. K.



W turniejach Prerelease zawsze gra się za pomocą kart z nowej, nie znanej jeszcze graczom edycji. Turnieje FNM i Prerelease łączą także dość nietypowe k-value - wynosi ono tutaj tylko 8, więc

można się nie bać, że dużo się straci w rankingu. Dla poskaka tym samym można odnieść ogromne korzyści. Idealne rozwiązanie dla graczy.

OK, to było trochę skomplikowane, ale jak to wygląda w rzeczywistości? Czy warto?

W tym miejscu warto wspomnieć, że turnieje Prerelease są bardzo popularne i przyciągają wielu graczy. To jest doskonała okazja, aby poznać nowych graczy i nauczyć się od nich. Ponadto, w turniejach Prerelease można zdobyć wiele cennych nagród, które mogą być bardzo przydatne w grze. Warto więc wziąć udział w turniejach Prerelease i zobaczyć, jak to wygląda w rzeczywistości.

#### National Qualifier

to taki turniej, który jak sama nazwa wskazuje, kwalifikuje do Nationalsów, czyli Mistrzostw Kraju.

W turniejach National Qualifier gra się za pomocą kart z nowej, nie znanej jeszcze graczom edycji. Turnieje National Qualifier łączą także dość nietypowe k-value - wynosi ono tutaj tylko 8, więc

można się nie bać, że dużo się straci w rankingu. Dla poskaka tym samym można odnieść ogromne korzyści. Idealne rozwiązanie dla graczy.

OK, to było trochę skomplikowane, ale jak to wygląda w rzeczywistości? Czy warto?

W tym miejscu warto wspomnieć, że turnieje National Qualifier są bardzo popularne i przyciągają wielu graczy. To jest doskonała okazja, aby poznać nowych graczy i nauczyć się od nich. Ponadto, w turniejach National Qualifier można zdobyć wiele cennych nagród, które mogą być bardzo przydatne w grze. Warto więc wziąć udział w turniejach National Qualifier i zobaczyć, jak to wygląda w rzeczywistości.

W turniejach National Qualifier gra się za pomocą kart z nowej, nie znanej jeszcze graczom edycji. Turnieje National Qualifier łączą także dość nietypowe k-value - wynosi ono tutaj tylko 8, więc

można się nie bać, że dużo się straci w rankingu. Dla poskaka tym samym można odnieść ogromne korzyści. Idealne rozwiązanie dla graczy.

OK, to było trochę skomplikowane, ale jak to wygląda w rzeczywistości? Czy warto?

W tym miejscu warto wspomnieć, że turnieje National Qualifier są bardzo popularne i przyciągają wielu graczy. To jest doskonała okazja, aby poznać nowych graczy i nauczyć się od nich. Ponadto, w turniejach National Qualifier można zdobyć wiele cennych nagród, które mogą być bardzo przydatne w grze. Warto więc wziąć udział w turniejach National Qualifier i zobaczyć, jak to wygląda w rzeczywistości.

W turniejach National Qualifier gra się za pomocą kart z nowej, nie znanej jeszcze graczom edycji. Turnieje National Qualifier łączą także dość nietypowe k-value - wynosi ono tutaj tylko 8, więc

można się nie bać, że dużo się straci w rankingu. Dla poskaka tym samym można odnieść ogromne korzyści. Idealne rozwiązanie dla graczy.

Aby się zakwalifikować, należy zająć miejsce w najlepszej osiemce w jednym z turniejów National Qualifier, lub należeć do top 50 polskiego rankingu.



Pula nagród na Mistrzostwach Świata MTG 2004

#### Pro Tour Qualifier

Turnieje te oferują zaproszenia na turnieje Pro Tour. Pula nagród w każdym turnieju wynosi

\$250. Turnieje te są organizowane regularnie w całym kraju. W turniejach Pro Tour Qualifier można zdobyć wiele cennych nagród, które mogą być bardzo przydatne w grze. Warto więc wziąć udział w turniejach Pro Tour Qualifier i zobaczyć, jak to wygląda w rzeczywistości.

#### Grand Prix

Turnieje oferują 8 zaproszeń na Pro Tour. Na Grand Prix można zdobyć wiele cennych nagród, które mogą być bardzo przydatne w grze. Warto więc wziąć udział w turniejach Grand Prix i zobaczyć, jak to wygląda w rzeczywistości.

W turniejach Grand Prix gra się za pomocą kart z nowej, nie znanej jeszcze graczom edycji. Turnieje Grand Prix łączą także dość nietypowe k-value - wynosi ono tutaj tylko 8, więc

można się nie bać, że dużo się straci w rankingu. Dla poskaka tym samym można odnieść ogromne korzyści. Idealne rozwiązanie dla graczy.

OK, to było trochę skomplikowane, ale jak to wygląda w rzeczywistości? Czy warto?

W tym miejscu warto wspomnieć, że turnieje Grand Prix są bardzo popularne i przyciągają wielu graczy. To jest doskonała okazja, aby poznać nowych graczy i nauczyć się od nich. Ponadto, w turniejach Grand Prix można zdobyć wiele cennych nagród, które mogą być bardzo przydatne w grze. Warto więc wziąć udział w turniejach Grand Prix i zobaczyć, jak to wygląda w rzeczywistości.

W turniejach Grand Prix gra się za pomocą kart z nowej, nie znanej jeszcze graczom edycji. Turnieje Grand Prix łączą także dość nietypowe k-value - wynosi ono tutaj tylko 8, więc

można się nie bać, że dużo się straci w rankingu. Dla poskaka tym samym można odnieść ogromne korzyści. Idealne rozwiązanie dla graczy.

OK, to było trochę skomplikowane, ale jak to wygląda w rzeczywistości? Czy warto?

W tym miejscu warto wspomnieć, że turnieje Grand Prix są bardzo popularne i przyciągają wielu graczy. To jest doskonała okazja, aby poznać nowych graczy i nauczyć się od nich. Ponadto, w turniejach Grand Prix można zdobyć wiele cennych nagród, które mogą być bardzo przydatne w grze. Warto więc wziąć udział w turniejach Grand Prix i zobaczyć, jak to wygląda w rzeczywistości.

W turniejach Grand Prix gra się za pomocą kart z nowej, nie znanej jeszcze graczom edycji. Turnieje Grand Prix łączą także dość nietypowe k-value - wynosi ono tutaj tylko 8, więc

można się nie bać, że dużo się straci w rankingu. Dla poskaka tym samym można odnieść ogromne korzyści. Idealne rozwiązanie dla graczy.

OK, to było trochę skomplikowane, ale jak to wygląda w rzeczywistości? Czy warto?

W tym miejscu warto wspomnieć, że turnieje Grand Prix są bardzo popularne i przyciągają wielu graczy. To jest doskonała okazja, aby poznać nowych graczy i nauczyć się od nich. Ponadto, w turniejach Grand Prix można zdobyć wiele cennych nagród, które mogą być bardzo przydatne w grze. Warto więc wziąć udział w turniejach Grand Prix i zobaczyć, jak to wygląda w rzeczywistości.

W turniejach Grand Prix gra się za pomocą kart z nowej, nie znanej jeszcze graczom edycji. Turnieje Grand Prix łączą także dość nietypowe k-value - wynosi ono tutaj tylko 8, więc

można się nie bać, że dużo się straci w rankingu. Dla poskaka tym samym można odnieść ogromne korzyści. Idealne rozwiązanie dla graczy.

OK, to było trochę skomplikowane, ale jak to wygląda w rzeczywistości? Czy warto?

Turniej zaczyna się w piątek (zwykle w jednym z warszawskich obiektów konferencyjnych) i trwa

całe dwa dni. W tym czasie rozgrywa się 6 rund w formacie Standard i dwa trzyrundowe drafty. Następnie, najlepsza osiemka rozgrywa finał w formacie Standard. Wszyscy gracze, którzy zajęli miejsca w top 8 otrzymują cenne nagrody,

z czego najlepsza trojka tworzy reprezentację kraju na Mistrzostwa Świata. Dlatego warto być częścią drużyny narodowej, do której wiesz się z kolejnego akapitu.

Mistrzostwa Polski to także masa imprez pobocznych, w których mogą brać udział również gracze niebiorący udziału w turnieju głównym.

W zeszłym roku, takich imprez pobocznych odbyło się aż 24.

Pula nagród - około \$2.000, REL = 5, k-value = 8.

OK, to było trochę skomplikowane, ale jak to wygląda w rzeczywistości? Czy warto?

W tym miejscu warto wspomnieć, że turnieje National Qualifier są bardzo popularne i przyciągają wielu graczy. To jest doskonała okazja, aby poznać nowych graczy i nauczyć się od nich. Ponadto, w turniejach National Qualifier można zdobyć wiele cennych nagród, które mogą być bardzo przydatne w grze. Warto więc wziąć udział w turniejach National Qualifier i zobaczyć, jak to wygląda w rzeczywistości.

W turniejach National Qualifier gra się za pomocą kart z nowej, nie znanej jeszcze graczom edycji. Turnieje National Qualifier łączą także dość nietypowe k-value - wynosi ono tutaj tylko 8, więc

można się nie bać, że dużo się straci w rankingu. Dla poskaka tym samym można odnieść ogromne korzyści. Idealne rozwiązanie dla graczy.

OK, to było trochę skomplikowane, ale jak to wygląda w rzeczywistości? Czy warto?

W tym miejscu warto wspomnieć, że turnieje National Qualifier są bardzo popularne i przyciągają wielu graczy. To jest doskonała okazja, aby poznać nowych graczy i nauczyć się od nich. Ponadto, w turniejach National Qualifier można zdobyć wiele cennych nagród, które mogą być bardzo przydatne w grze. Warto więc wziąć udział w turniejach National Qualifier i zobaczyć, jak to wygląda w rzeczywistości.

W turniejach National Qualifier gra się za pomocą kart z nowej, nie znanej jeszcze graczom edycji. Turnieje National Qualifier łączą także dość nietypowe k-value - wynosi ono tutaj tylko 8, więc

Pro Tour Qualifier

Turnieje te oferują zaproszenia na turnieje Pro Tour. Pula nagród w każdym turnieju wynosi

\$250. Turnieje te są organizowane regularnie w całym kraju. W turniejach Pro Tour Qualifier można zdobyć wiele cennych nagród, które mogą być bardzo przydatne w grze. Warto więc wziąć udział w turniejach Pro Tour Qualifier i zobaczyć, jak to wygląda w rzeczywistości.

W turniejach Pro Tour Qualifier gra się za pomocą kart z nowej, nie znanej jeszcze graczom edycji. Turnieje Pro Tour Qualifier łączą także dość nietypowe k-value - wynosi ono tutaj tylko 8, więc

można się nie bać, że dużo się straci w rankingu. Dla poskaka tym samym można odnieść ogromne korzyści. Idealne rozwiązanie dla graczy.

OK, to było trochę skomplikowane, ale jak to wygląda w rzeczywistości? Czy warto?

W tym miejscu warto wspomnieć, że turnieje Pro Tour Qualifier są bardzo popularne i przyciągają wielu graczy. To jest doskonała okazja, aby poznać nowych graczy i nauczyć się od nich. Ponadto, w turniejach Pro Tour Qualifier można zdobyć wiele cennych nagród, które mogą być bardzo przydatne w grze. Warto więc wziąć udział w turniejach Pro Tour Qualifier i zobaczyć, jak to wygląda w rzeczywistości.

W turniejach Pro Tour Qualifier gra się za pomocą kart z nowej, nie znanej jeszcze graczom edycji. Turnieje Pro Tour Qualifier łączą także dość nietypowe k-value - wynosi ono tutaj tylko 8, więc

można się nie bać, że dużo się straci w rankingu. Dla poskaka tym samym można odnieść ogromne korzyści. Idealne rozwiązanie dla graczy.

OK, to było trochę skomplikowane, ale jak to wygląda w rzeczywistości? Czy warto?

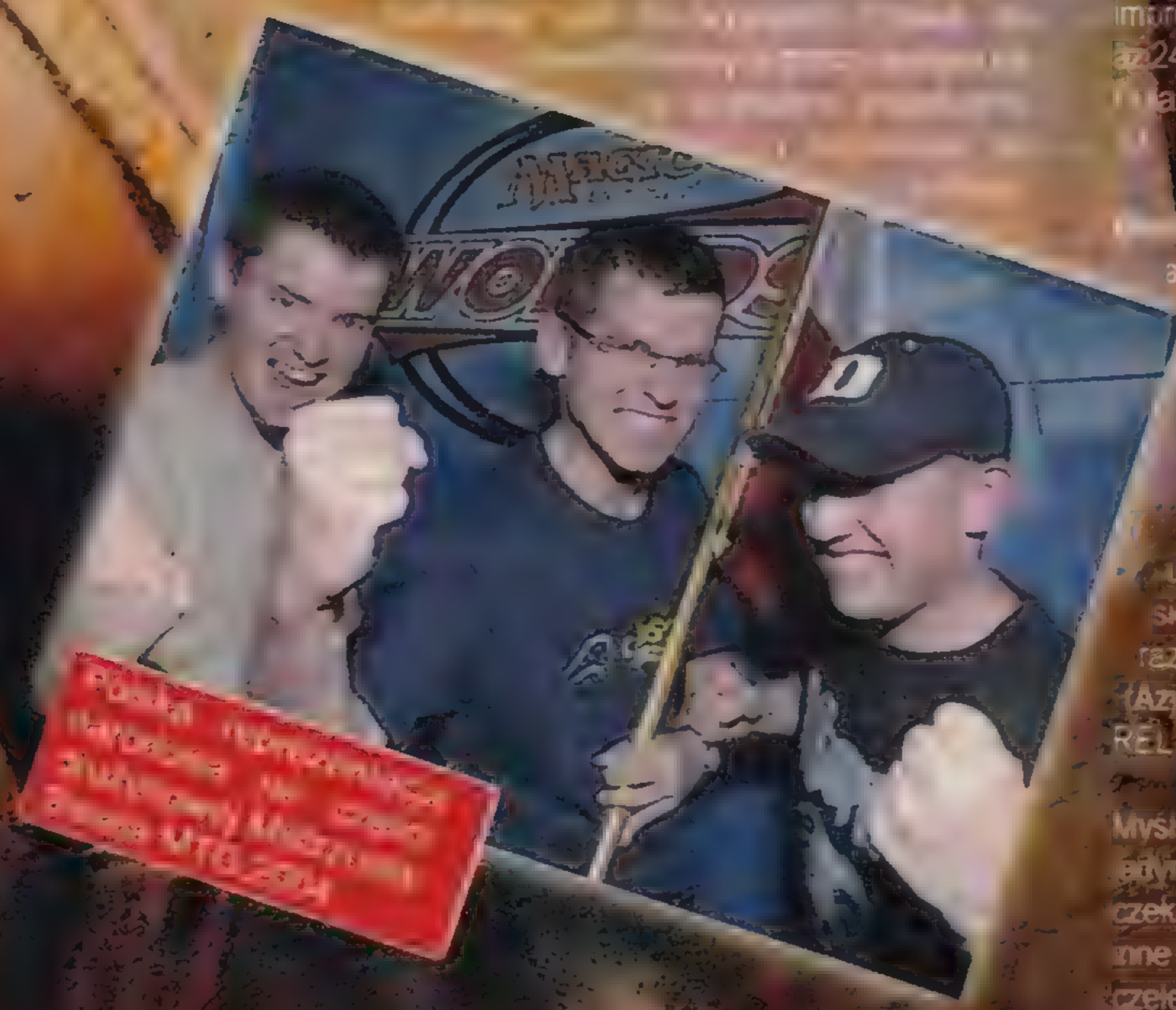
W tym miejscu warto wspomnieć, że turnieje Pro Tour Qualifier są bardzo popularne i przyciągają wielu graczy. To jest doskonała okazja, aby poznać nowych graczy i nauczyć się od nich. Ponadto, w turniejach Pro Tour Qualifier można zdobyć wiele cennych nagród, które mogą być bardzo przydatne w grze. Warto więc wziąć udział w turniejach Pro Tour Qualifier i zobaczyć, jak to wygląda w rzeczywistości.

W turniejach Pro Tour Qualifier gra się za pomocą kart z nowej, nie znanej jeszcze graczom edycji. Turnieje Pro Tour Qualifier łączą także dość nietypowe k-value - wynosi ono tutaj tylko 8, więc

można się nie bać, że dużo się straci w rankingu. Dla poskaka tym samym można odnieść ogromne korzyści. Idealne rozwiązanie dla graczy.



Pula nagród na Mistrzostwach Świata MTG 2004



Pula nagród na Mistrzostwach Świata MTG 2004



„Nie będę się bać, gdyż w strachu kryje się śmierć...” – fragment z medytacji Sithów

Może i silnik graficzny do najnowszych nie należy, lecz momentami widoki zapierają dech w piersiach

# STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC THE SITH LORDS



Jak głęboko sięga twoja wiara w Moc? Czy potrafisz przelknąć gorzką pigułkę dumy i z największego wroga uczynić najlepszego przyjaciela? Czy masz wystarczającą odwagę, by stawiać czoła zadaniom mogącym istotnie wpłynąć na dalsze losy galaktyki? Czy nie boisz się spać samemu przy zgaszonym świetle? Jeśli odpowiedź na trzy ostatnie pytania brzmi „tak”, to niewykluczone, że jesteś gotów (ponownie?) godnie reprezentować Rycerzy Starej Republiki.

## DAWNO, DAWNO TEMU W BARDZO ODLEGŁEJ GALAKTYCE ...

...zostałem zdeklarowanym fanem „Gwiezdnych Wojen”. Było to zaraz po obejrzeniu otwierającego serię epizodu IV („Nowa Nadzieja”), gdy „Mroczne Widmo” (epizod I) mogło być co najwyżej pomysłem w głowie twórcy popularnej sagi – Georga Lucasa. Ilekroć kolejne odcinki dobiegały końca, zawsze czułem ogromny niedosyt płynący ze zbyt krótkiej, acz niezwykle wciągającej fabuły. Wtedy, gdy na horyzoncie pojawiła się następna możliwość zostania obywatelem Republiki, nie wahając się ani chwili sięgnąłem po słuchawkę i wykonałem telefon do Redakcji, aby przekonać Kogo Trzeba, iż jestem jedynym właściwym kandydatem na recenzenta KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2: THE SITH LORDS (odtąd KotOR2).

Ścieżka, którą musi podążać recenzent, by dobrze wykonać swoją pracę, jest podobna do

ścieżek wydeptywanych stopami rycerzy Jedi. Najeżona licznymi pułapkami zastawianymi przez wyznawców Ciemnej Strony Mocy wymaga wiele cierpliwości oraz wyrozumiałości. Lord Dystrybutor – niby sprzymierzeniec, jednak nazbyt często pierwszoplanowy Czarny Charakter i tym razem postanowił sprawić mi drobnego psikusa. Po powrocie z jego siedziby natychmiast przystąpiłem do odpalenia instalacji. Jak się okazało, na oryginalnych płytach z grą (a konkretnie płytach nr 2, 3, 4) występują błędy uniemożliwiające bezpośrednią instalację. Po kilku nieudanych próbach ciśnienie w moim krwioobiegu nieznacznie wzrosło. Użyłem Mocy, by uspokoić się przed telefonem do wysłannika Lorda Dystry-

butora, mogącego ewentualnie udzielić wskazówek niezbędnych do rozwiązania zaistniałego problemu. Ku mojemu zaskoczeniu oczekiwana pomoc nadeszła natychmiast (Dzięki! Niech Moc będzie z tobą, dobry człowieku)! Wystarczyło przegrać wspomniane płytki na twarżdziela, by szczęśliwie ukończyć cały proces. Nie spodziewałbym się, że płyty zawierające błędy dają się po prostu skopiować na dysk twarży! Wizja emocjonującej kilkudziesięciogodzinnej podróży przez pełną przegód galaktykę wreszcie się ziściła.

## JAK ROZPĘTAŁEŚ II MIĘDZYGWIEZDĄ WOJNĘ DOMOWĄ?

Niestety zapomniałeś. Twój statek cudem uniknął anihilacji z rąk nieznanych wrogów. Rany odniesione podczas walki spowodowały zanik pamięci. W głowie pozostała jedynie ogólna wiedza o panującej sytuacji geopolitycznej. Wydarzenia przedstawione w KotOR2 mają miejsce ok. 4000 lat przed epoką znaną z kinowej wersji „Gwiezdnych Wojen”. Akcja toczy się kilka lat po krwawej Wojnie Domowej opisaną w pierwszej od-



Walczyłeś z Sithami, którzy użyli Mocy, by przetrwać lub tarcz chroniących w walce twarżą w dwojgu

Walczyłeś z Sithami, którzy użyli Mocy, by przetrwać lub tarcz chroniących w walce twarżą w dwojgu



## Co dwa wyjścia to nie jedno

Nawet najbardziej banalną sprawę, taką jak metoda otwierania zamkniętych pomieszczeń/pojemników czy bardziej skomplikowane zorganizowanie „lewej” wizji gwarantującej wstęp na teren portu kosmicznego, możesz załatwić na kilka różnych sposobów. Przykładowo, w tym pierwszym przypadku masz trzy wyjścia. Siłowe – wystarczy kilka razy uderzyć. Jednak jeśli celem jest pojemnik, istnieje ryzyko uszkodzenia części przedmiotów znajdujących się w środku. Drugi sposób wymaga posiadania wystarczająco wysokiego poziomu umiejętności Zabezpieczenia. A po trzecie, części drzwi i pojemników nie da się otworzyć konwencjonalnymi metodami. Trzeba wtedy znaleźć przedmiot/miejsce umożliwiające otwarcie. Prawie zawsze istnieje więcej niż jedna droga.

Przewidziano również bonusowe rozrywki, które powinny być znane wszystkim grającym w KotOR. Dla fanów strategii dostępna jest popularna w całej galaktyce karcianka zwana Pazaakiem. To gra nieco podobna do „Oka”. Trzeba zebrać liczbę punktów jak najbardziej zbliżoną do 20. Jeśli przekroczy się dozwolony wynik bądź brakuje punktów, by pokonać przeciwnika, do dyspozycji są karty z tzw. talii bocznej. Mogą mieć one zarówno wartości dodatnie jak i ujemne. W miarę postępów w grze nieodzowne staje się dokupowanie kolejnych kart.

Następną zabawą przewidzianą dla miłośników wartkiej akcji są zawody ścigaczy. Może nie tak spektakularne jak te znane z „Mrocznego Widma”, jednak nadal pozwalające zarobić dodatkowe kredyty oraz szacunek lokalnej publiczności. Nie powinieneś się nudzić.







1 Jak na amerykańską grę przystało, na początku wszystko musi być politycznie poprawne. Tak więc – są Afro-amerykanie, Azjaci, biali, czerwoni i Eskimosi :-)



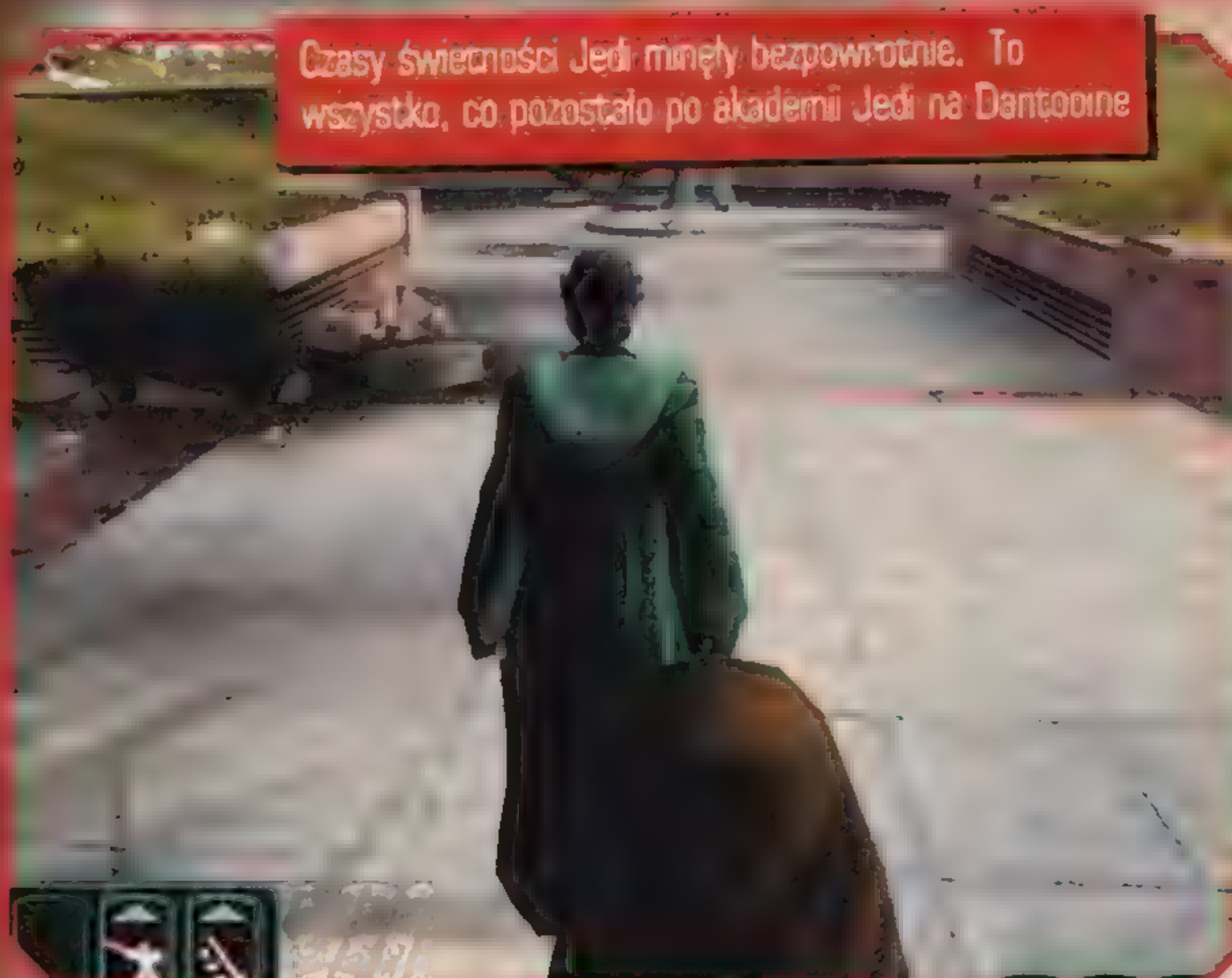
2 W grze jak w życiu – będziesz się musiał wcielić w różne role. Także cybernetycznych droidów



3 Przekabacony na Ciemną Stronę Mocy Wookie w szał bojowym – mimo iż nie jest ani Sithem, ani Jedi, potrafi szybko i zdrowo nakopać



4 Prawie każdą broń i zbroję można podrasować. Możliwości jest naprawdę mnóstwo



Czasy świetności Jedi minęły bezpowrotnie. To wszystko, co pozostało po akademii Jedi na Dantooine

slonie gry. Republika zniszczona morderczym konfliktem stoi na skraju krachu ekonomicznego. Bezwzględne korporacje oraz kartele przemysłowe, działające pod szyldem kompanii handlowej Exchange (Wymiana), zdominowały galaktyczną gospodarkę. Potęga Jedi została niemalże całkowicie zniszczona przez wojnę oraz nieustępliwych Sithów. Postanowili oni wytepić wszystkich pozostałych przy życiu członków Zakonu. Jesteś ostatnim znanym przedstawicielem prześladowanego gatunku, przemierzającym kosmos na pokładzie Hebanowego Jastrzębia – statku przemysłowego dobrze znanego z KotOR. Poważne uszkodzenia wymagające natychmiastowej naprawy zmuszają pozostałych przy życiu członków załogi do zadokowania na Peragus II – pobliskiej stacji wydobywającej paliwa. Odzyskujesz przytomność po kilkudniowym pobycie w regenerującym siły zbiorniku medycznym, potocznie zwanym Baktą. Dookoła jest podejrzanie cicho i aż nadto spokojnie. Gdzie, do diaska, podział się personel?

## PODOBIENSTWA I RÓŻNICE

Jeśli grałeś w „jedynek”, od razu zauważysz, że zaniki pamięci stały się ulu-

bionym tematem scenarzystów serii KotOR. W ogóle cały początek KotOR2 trochę za bardzo przypomina wydarzenia znane z pierwowzoru. Zasadnicze różnice zaczynają być dostrzegalne dopiero w miarę jak akcja nabiera tempa. Nie nabiera go zastraszająco szybko. Metodycznie, krok po kroku gra prowadzi cię ku odkrywaniu kolejnych tajemnic, jakie kryje przed tobą własna pamięć.

Już na samym początku rozgrywki, w chwilę po opuszczeniu Bakty, zostajesz

wciągnięty w intrygę uknutą przez siły, chwilowo pragnące pozostać anonimowymi. Część z nich reprezentują osoby znane ci z „jedynek”, część to pasażerowie/załoga Hebanowego Jastrzębia, część to postacie nowe i obce. Prawie wszystkie łączy ciekawa, głęboko zakorzeniona i do tego momentami całkiem zaskakująca przeszłość. Poprawia to wiarygodność otaczającego świata oraz pozwala szybciej zaangażować się w odgrywaną rolę.

Temu samemu służy zupełnie pionierski system wpływania swoim zachowaniem oraz wypowiedziami na więzi łączące cię z towarzyszami przygody. Wspieranie oraz okazywanie zrozumienia zwykle umocni zażyłość waszych stosunków. Z kolei im bardziej krytycznie od-

nosisz się do postawy swoich kompanów, tym trudniej będzie ci w przyszłości nakłonić ich do wyjawienia interesujących kwestii (niby trywialna dyskusja potrafi szybko zejść na śliskie tematy). Więzy mogą nawet pogorszyć się tak, że towarzysze nie zechcą utrzymywać z tobą dalszego kontaktu. Jeżeli często nie panujesz nad językiem lub działasz pochopnie, szybko ograniczysz sobie pole manewru.

W zaistniałej sytuacji pojawia się spora niekonsekwencja ze strony twórców gry. Z jednej strony masz na pokładzie gościa, który totalnie przestał ci ufać. Ilekroć będziesz chciał z takim pogadać, wyśle cię na drzewo. Z drugiej jest on wciąż gotów nadstawiać za ciebie karku. Ale jest również bardziej podatny na podszepty knujących przeciwko tobie pozostałych zało-



Ta planeta była kiedyś zamieszkała przez Sithów. Galaktyczna wojna domowa nie oszczędziła żadnej ze stron



Tekst do gościa w dziwnej masce: Jak nietrudno wyszerłokować, Darth Nihilus reprezentuje mroczne siły Sithów. Z czasem wasze miecze świetne będą musiały się skrzyżować



## Używanie mocy



Na tłumy przeciwników najlepiej działają moce obszarowe. W tym przypadku „pole śmierci” powoduje odzyskanie straconego życia, jednocześnie zadając wszystkim obrażenia



Drużyna złożona z trójki podążającej drogą Mocy i wyposażona w miecze świetlne to prawdziwa maszyna śmierci. Miecze wyciągają tylko na pokaz



A nie mówiłem? W zasadzie wrogowie padają bez potrzeby zadawania ciosów. Dwie-trzy „obszarówki” i wszyscy udają się do krainy przodków



Pamiętasz „spawareczkę” imperatora z „Powrotu Jedi”? Teraz sam będziesz mógł stestować jej skuteczność

gantów. Niestety nie da się go odprawić, mimo iż potencjalnie stanowi źródło zagrożenia dla powodzenia kolejnych misji. Dziwny układ, ale co zrobić?

### SABOTAŻ, LENISTWO, BRAK CZASU CZY NIEDOPATRZENIE?

Sequel, podobnie jak KotOR, boryka się z kilkoma poważnymi kłopotami technicznymi. Po części można to zrzucić na karb braku doświadczenia nowej ekipy koderów zajmującej się przygotowaniem gry. Na pewno nie znają kodu źródłowego równie dobrze jak jego twórcy. Jednak od momentu wydania „jedyńki” upłynęły

prawie dwa lata, a te same błędy powtarzają się w obydwu częściach.

Problemy instalacyjne nie będą jedynymi, z jakimi przyjdzie ci się zmierzyć. Nawet zabójczy Sithowie nie zdążą stanąć ci na drodze, jeśli okaże się, że twój komp należy do pechowych maszyn spaczonych dotknięciem Ciemnej Strony Mocy. Trudno podać wszystkie możliwe objawy, gdyż każdy pecet reaguje inaczej na błędy zawarte w kodzie źródłowym gry. Na jednych co pewien czas zaliczać będziesz wyskok do Windy. Tak było u mnie. Zalecana kuracja, ograniczająca prawdopodobieństwo wystąpienia błędu: jak najrzadsze korzystanie ze skrótów klawiszowych za wyjątkiem spacji i ESC. Na innych sprzętach zapisane gry mogą ulec uszkodzeniu. Warto więc regularnie, najlepiej w różnych slotach, dokonywać zapisu stanu gry. Wspomniane kłopoty mogą się zdarzać w ciągu całej zabawy, dlatego warto być czujnym. Tradycyjnie nie zaszkodzi też odrobina cierpliwości w oczekiwaniu na patcha. W sytuacjach bardziej awaryjnych nie zaszkodzi użyć...

### ... NIEZAWODNEGO MIECZA ŚWIETLNEGO

Na pewno nie poprawi to stabilności gry, ale nie takie są jego zadania. Podstawowa broń nie tylko każdego rozsądnego Jedi lecz także większości groźnych Sithów. Trudno negować potęgę miecza świetlnego. Obok niektórych Mocy jest najpotężniejszym orężem w walce o lepsze jutro. W porównaniu z „jedyńką” znacznie poszerzono możliwości jego rozbudowy. Teraz obok kryształów mocy arsenał uzupełniają: re-

kojeść ostrza, emiter promienia oraz szkła rozpraszające/skupiające. Oczywiście występujące w wielu konfiguracjach. W sumie bagatela – kilka milionów kombinacji. Na szczęście nie jest trudno odróżnić dobre od złych, a gra nie została dopracowana na tyle szczegółowo, żeby miało to aż tak duże znaczenie. Inaczej pierwsze kilka tygodni trzeba by było spędzić analizując najbardziej optymalne zestawienia, oczywiście wcześniej przygotowawszy model w Excelu.

Na tym nie koniec. By dalej urozmaicić zabawę, wprowadzono formy walki mieczami świetlnymi. Każdy Jedi z czasem rozwinie style posługiwania się nimi. W zależności od wybranej na początku gry klasy postaci będziesz się ich uczył w różnej kolejności. Przykładowo, jeden styl może sprawdzać się lepiej w walce z dużą liczbą przeciwników, drugi świetnie nadaje się do odbijania promieni z blasterów kosztem gorszego radzenia sobie z licznymi oponentami. Trzeci przyspiesza tempo regeneracji punktów mocy w trakcie bitwy (normalnie podczas pojedynków punkty mocy powracają potwornie wolno). Stylów jest 11, ale postać potrafi opanować tylko siedem z nich. Niestety na dłuższą metę nie zauważyłem, żeby formy walki miały faktyczny wpływ na końcowy wynik potyczek i sta-

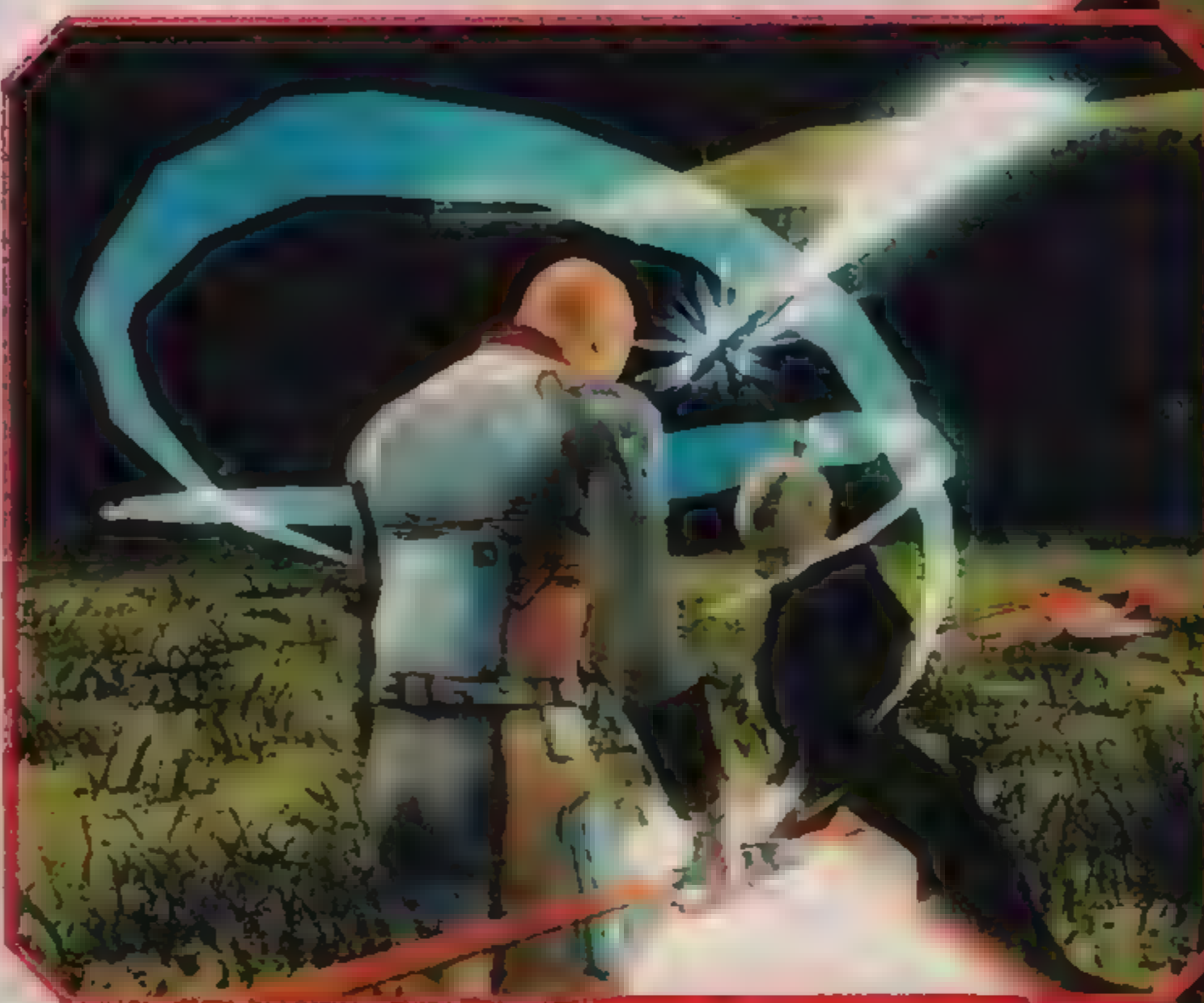
nowiły

o życiu bądź śmierci bohatera.

Kolejna innowacja to system dekonstruowania zwykłych przedmiotów typu broń, miny, granaty czy broń. Z ich rozbiórki uzyskuje się komponenty bądź chemikalia, które można potem wykorzystać w procesie budowy potrzebniejszych gadżetów albo upgrade'ów do przedmiotów. Więcej na ten temat znajdziesz w polskiej instrukcji załączonej do gry.

### BEZ REWELACJI?

Trzeba uczciwie napisać, że w KotOR2 przesadą byłoby nazywanie Sztucznej Inteligencji wybitną. Na najwyższym poziomie trudności dobrze skompletowana drużyna, przybrana w odpowiedni sprzęt, sieje śmierć i pożogę w szeregach przeciwników. Nawet kluczowi szefowie rzadko kiedy stawiają poważny opór (ale kilku asów potrafi spuścić



Piękna Atris, jedna z niewielu ocalałych Jedi, chyba coś do ciebie czuje...



porządne lanie). Jest to dla mnie jeden z głównych powodów, dla którego najprawdopodobniej po raz drugi nie zasiądę do sequela. W zupełności wystarczy mi pierwsze 50 godzin w środowisku półgłówków. Nawet lekko przestarzała grafika przeszkadza mniej niż bandy bezsensownie rzucających się pod ostrze miecza idiotów.

Skoro o wyglądzie mowa. Ten sam silnik graficzny i prawie ten sam interfejs co w pierwowzorze. Ewidentnie latka leca. Tak jak interfejs ze względu na swoją wysoką funkcjonalność jest jeszcze do zaakceptowania, tak już silnik troszeczkę zalatuje naftaliną. Oprócz dodania całkiem fajnie prezentujących się efektów pogodowych (śnieg, deszcz), kilku nowych lokalizacji i przeróbek starych miejsc, trudno dostrzec zmiany na lepsze. Otoczenie jest zbyt bezosobowe oraz nadmiernie spokojne. Chociażby ulice gigantycznej metropolii na planecie Nar Shaddaa – mimo deklarowanego przeludnienia świecą pustkami. Zdarzają się problemy z uporczywie rozmywającym się obrazem. Przez kilka chwil efekt jest całkiem ciekawy, ale po kilkunastu minutach zaczyna być denerwujący. Przerwy filmowe wyglądają jakby zostały przetrzyte prosto z Xboxa. Ale ogólnie jest do zniesienia. W końcu KotOR2 to gwiazda w swoim gatunku, a gwiazdom wiele można wybaczyć. Zwłaszcza gdy otacza je porządna muzyka, umiejętnie stopniująca napięcie. Charakterystyczny świst mieczy świetlnych, klekocące metaliczne uderzenia kling, szelst padającego deszczu, kapitalnie podkładani bohaterowie oraz inne napotymane postacie. Moją ulu-



Centralna kajuta twojego statku kosmicznego widziana okiem kamery bezpieczeństwa

bioną jest droid, pseudo-tłumacz, z niespotykane zabawny modulem poczucia humoru (coś na kształt droida-asasyna z „jedyńki” – będziesz wiedział, o kim mowa, gdy tylko wypowie pierwszych kilka zdań).

#### SMRÓD ROZKŁADU CZY POWIEW PRZYSZŁOŚCI?

Mimo licznych, czasami nawet śmiertelnie poważnych mankamentów, takich jak niski poziom SI, uciążliwe bugi czy przechodzony silnik graficzny, będę obstawał za wotum zaufania dla KotOR2. W przypadku gry role-playing podstawą wydaje się być przede wszystkim solidny scenariusz, wciągający jak bagieny muł, oraz atmosfera lepka jak pajęczyna sieć. Wszystko to wzbogacone o nową, ciekawszą niż w „jedyńce”, mechanikę gry. Koniec z podziałami na czarne i białe. Królują klimaty nieodgadnionej szarości, a występujące postacie grane są z wirtuozerią godną kinowego ekranu (vide Kreia czy Visas). Polecam! Zwłaszcza wiernym fanom „Gwiezdnych Wojen”.

#### Klimat rodem z „Imperium Kontratakuje”

W miarę rozwoju akcji staniesz przed licznymi dylematami ważnymi dla przebiegu rozgrywki. Decyzja, jaką podejmiesz przy ich rozwiązywaniu, za każdym razem będzie miała bezpośredni wpływ na dalsze losy wszystkich bohaterów. To, czyje stanowisko wesprzesz lub jak rozwiążesz daną kwestię, nieodwracalnie zablokuje albo otworzy pewne przyszłe wydarzenia. Tutaj nikt nie da się wodzić za nos w nieskończoność. Pomagając jednej frakcji robisz sobie wrogów w innej. Np. wspierając grupę ekologów, wspomagasz działania mające na celu odbudowę fauny i flory na zniszczonej bombardowaniami planecie Telos. Wszelako w ten sposób zraszasz do siebie przedstawicieli ogromnej, wpływowej korporacji chcącej zatrudnić cię dokładnie w tym samym celu, lecz z zupełnie innych pobudek. Głębszego znaczenia zaczynają nabierać motywy, którymi się kierujesz. W zależności od tego, twój charakter będzie zbacał w stronę Jasnej lub Ciemnej Strony Mocy. Nagle możesz być złą osobą robiącą dobre rzeczy ze złych powodów bądź odwrotnie – dobrą osobą robiącą złe rzeczy z filantropijnych pobudek. To także ma wpływ na rozwój wypadków. Wkręcanie na maksa? Wręcz przeciwnie – właśnie taka jest rzeczywistość KotOR2.

RPG

### KOTOR 2

5

PC

Xbox

☐ Wersja PL

☐ Multiplayer

Wymagania sprzętowe:

Procesor 1.0 GHz, 256 MB RAM,  
1.5 GB wolnego miejsca na HDD

Lucas Arts / LEM

www.kotor2.com

cena  
169.00

+ Fabuła, wciągająca jak bagieny muł, dobre aktorstwo i muzyka

- Sporo błędów, w tym kilka błędów w kodzie

grafika 4

dźwięk 5

fajda 5

Nawet Darth Vaderowi zmieściłby miecz świetlny, gdyby zagrał w KotOR2. Jest dobrze!

# OGNISTY PODMUCH FIRE CAPTAIN

Powstrzymaj żywioł...  
...wyjdź cało z piekła!



7+  
www.pegi.info

MONTE CRISTO

www.techland.pl

sprzedaz@techland.pl

techland





# Nowa porcja zadań do wymagającej gry o komandosach



## Kooperacja na miarę pakty

No dobrze. Co innego wymienić elementy składowe programu, a co innego – przekazać czytelnikowi, na ile sprawnie ze sobą współpracują. Zaczniemy od elementu kampanii. Składa się na nią dziesięć misji, podczas których będziesz miał okazję zaliczyć chyba wszystkie atrakcje II wojny światowej. Czeką na Ciebie infiltracja niemieckiej stoczni, liczne misje ratownicze, przeróżne zadania sabotażowe, a także przynajmniej kilka przypadków regularnych strzelanin z udziałem kilkunastu uzbrojonych po zęby mężczyzn. Nie da się ukryć, że wszystko to już gdzieś kiedyś pokazano – słowem, nic oryginalnego. A jednak, wykonywanie kolejnych zadań daje dużo satysfakcji – zwłaszcza że rozległe mapy są po prostu stworzone do tego, aby wypróbować na nich różne taktyki.

Istota rozgrywki pozostała niezmieniona. Jak w przypadku każdego rozszerzenia, jest nieco trudniej, ale to poniekąd naturalna kolej rzeczy. Jest jednak jedna sprawa, która nie daje mi spokoju. Oryginalny HIDDEN & DANGEROUS 2 – jakkolwiek chwalony za realizm i intensywność rozgrywki – zebrał też straszne baty za niezliczoną wręcz liczbę błędów i niedoróbek. Szczególnie krytykowane była sojusznicza Sztuczna Inteligencja – żołnierze blokowali sobie nawzajem przejścia, nie potrafili samodzielnie ukryć się przed wrozym ogniem i generalnie rzecz biorąc, zachowywali się niezbyt dziećmi specjalnej troski podczas majówki.

I chociaż SABRE SQUADRON dzieł ud podstawowej gry wiele miesięcy programistycznych prac, te wszystkie błędy pojawiają się także i tutaj. Nie raz i nie dwa niekompetencja sojuszników zmusi Cię do przechodzenia tej samej misji po raz kolejny i kolejny. A jak frustrujący są głupawki kompani w połączeniu z niemożnością zapisu stanu gry podczas misji, wie każdy gracz.

Z drugiej strony patrząc, jeżeli Sztuczna Inteligencja nie przeszkadzała Ci bawić się w oryginalną grę, to i tutaj nie będziesz miał na co narzekać. SABRE SQUADRON może być bardzo, ale to bardzo satysfakcjonujący. Design poziomów, zaplanowanie kolejnych obiektów, rozmieszczenie budynków – wszystko to stoi na najwyższym możliwym poziomie. Choć szata graficzna programu ma już niemały staż, nowa wersja HIDDEN & DANGEROUS 2 trzyma się całkiem nieźle. Wiadomo – tu i ówdzie widać już zmarszczki, ale o uczuciu ohydy nie może być mowy. Czas dzielący obie części gry nie wpłynął natomiast na warstwę audio – chociaż w tej kwestii ludzie z Illusion Software nie kiwnęli nawet palcem, dźwięk wciąż stanowi najmocniejszą stronę gry. Warstwa audio

jest w zasadzie wzorcowa. Pewne zastrzeżenia mam do jakości lokalizacji i pewnej „sztywności” polskich lektorów, ale to już raczej kwestia gustu.

Gdybyśmy teraz zakończyli, SABRE SQUADRON otrzymałby mocną trójkę. Nie powiedzieliśmy jednak o jednej ważnej kwestii. Dodatek do HIDDEN & DANGEROUS 2 umożliwia przechodzenie misji kampanii w trybie kooperacji. Nieważne, czy grasz przez Internet, czy też po sieci lokalnej – możesz wykonywać kolejne zadania wraz z ekipą mniej lub bardziej znajomych osób. I nagle, gdy nie musisz już zajmować się trzema podwładnymi i co chwila wkurzać się na debilną Sztuczna Inteligencję, gra nabiera skrzydeł. Robi się ekstra. Nic, tylko podłączyć się do zabawy – zwłaszcza że rodzimych serwerów nie brakuje.

**Z** HIDDEN & DANGEROUS 2 łączy mnie dość szczególna więź. Jest to bowiem gra, do której zbierałem się długimi miesiącami. Chociaż słyszałem o niej dużo dobrego, jakoś nigdy nie zdecydowałem się zabrać jej ze sklepowej półki i uciąć w kasie niezbędną należność. I pewnie całkowicie bym o niej zapomniał, gdyby nie niedawna premiera SABRE SQUADRON (polski tytuł brzmi DRUZYNA „SZABLA”, ale nie będziemy go używali).

Oficjalny dodatek do HIDDEN & DANGEROUS 2 to przede wszystkim nowa kampania dla samotnego gracza oraz osiem nowych map do gry w Sieci – razem około 20 nowych poziomów. Czescy programiści z Illusion Software nie zapomnieli też o rozbudowaniu i wzbogaceniu rozgrywki o kilka nowych pistoletów, karabinów i strzelb oraz szereg nowych pojazdów. Ponadto SABRE SQUADRON instaluje wszelkie niezbędne patche, aktualizacje i poprawki, jakie pojawiły się od momentu premiery HIDDEN & DANGEROUS 2. Trzeba przyznać, że to całkiem sporo jak na grę w cenie „budżetowej”.

FPP

## Hidden&Dangerous 2: Sabre Squadron

4+

PC

☐ Wersja PL☒ Multiplayer

### Wymagania sprzętowe:

Procesor 1.0 GHz, 128 MB RAM,  
2.0 GB wolnego miejsca na HDD

Illusion Software / Gathering Of Developers

www.hidden-and-dangerous.com

cena  
59.00

+ Realistyczna rozgrywka  
+ rewelacyjny tryb co-  
operative

- Leczne błędy Sztucznej  
Inteligencji, mało przy-  
jazny system narracji

grafika 4

dźwięk 5

fajda 4

gorąco polecam SABRE  
SQUADRON wszystkim, których  
nie trąziły błędy i niedoróbki  
oryginalnej gry



WWW.PLAY.pl

POLECAMY!

NOWOŚCI



HURTOWNIA = NISKIE CENY

WWW.PLAY.PL

4000  
tytułów  
na stanie!

PREMIERY - U NAS!



WWW.PLAY.PL  
I JUŻ!

PS2  
AKCESORIA

Zamówienia można składać:

1. www.play.pl
  2. SMS - 604 100 500
  3. tel. (22)313 28 10; 11, 832 54 30; 31
  4. FAX (22)833 39 61
  5. PLAY sp. z o.o. 01-652 W-wa Potocka 14/3
- SPRZEDAŻ HURTOWA: (22)313 28 06



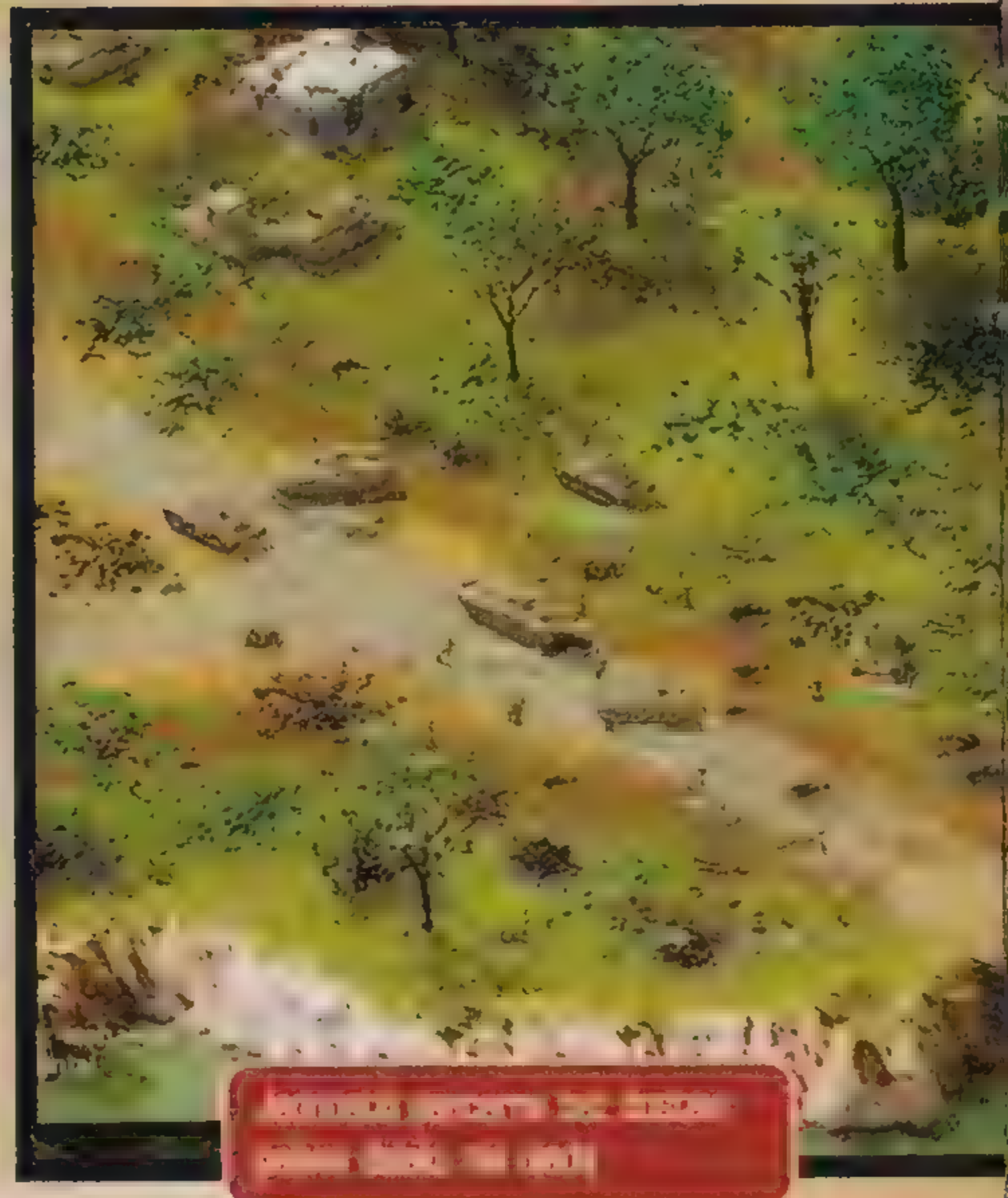
# SUDDEN STRIKE

## WOJNA O ZASOBY



### Wojenny chaos

W WOJNIE O ZASOBY dzieje się naprawdę dużo rzeczy, a jednostek na mapie jest bez liku. Powodować to może u gracza nieliczne problemy z ogarnięciem całego tego gąlniactwa. Ci, którzy grali wcześniej w SSII, na pewno wiele skorzystają ze znajomości skrótów klawiszowych odpowiadających za rozkazy dla wybranych jednostek. Problem jednak tkwi w operowaniu heterogenicznymi grupami jednostek – ciężko się odpaść, kiedy się tam przypieło i dopiero klikanie na pojedyncze postaci lub pojazdy daje odpowiedź. Autorzy gry przed wydaniem części trzeciej powinni popracować nad bardziej przyjemnym interfejsem tak, aby życie wirtualnego dowódcy stało się choć odrobinę wygodniejsze.



**S**UDDEN STRIKE to tytuł, który u miłośników wojennych strategii ma pewną renomę, choć jego druga część (wydana w roku 2002) nie dała już takiego powiewu świeżości. Moim zdaniem wynikało to głównie z powodu nieco przestarzałego silnika graficznego, którego niedoskonałości są już aż nadto wyraźnie widoczne w dodatku WOJNA O ZASOBY. Minęły bowiem dwa lata od premiery SS II, a grafika nadal jest gdzieś z epoki RED ALERT, może trochę lepsza, a to obecnie co najmniej archaizm. Rzut izometryczny bez możliwości zoomu lub obracania kamery komplikuje sterowanie i wykrywanie jednostek, a że nic nie zrobiono z nieprzyjaznym dla gracza interfejsem, to dla wielu gra w WOJNĘ O ZASOBY może stać się doświadczeniem frustrującym.

Zgodnie z tym, co sugeruje tytuł, w rozszerzeniu do SSII (na szczęście nie potrzebuje ono podstawki) koncentrować się będziesz na zdobywaniu zasobów, głównie ropy naftowej, dla swoich walecznych armii. Gra oferuje cztery odrębne kampanie. W dwóch z nich prowadzisz wojska niemieckie. Pierwsza dotyczy początków wojny ze Związkiem Sowieckim: w roku 1941 Druga

### Bitwy o beczkę z ropą to o jeden dodatek do gry za daleko

Grupa Pancerna Guderiana atakuje Kijów od strony północno-wschodniej, równocześnie szykując poważną ofensywę. Druga z nazistowskich kampanii rozgrywa się już pod koniec wojny, w roku 1945, w pobliżu rzeki Saary. Siódma Armia Niemiecka stara się tutaj obronić swoje pozycje przed zmasowanym atakiem Jankesów. Dodatkowym zadaniem jest ewakuacja obiektów przemysłowych. Kampania amerykańska to dokładnie ten sam czas i ten sam rejon – tutaj zatem będziesz przy pomocy jednostek Trzeciej Armii Amerykańskiej próbował zmusić faszystowskie oddziały do cofnięcia się, a także okrążyć niektóre z nich. Najtrudniejsza jest kampania brytyjska, rozgrywana w roku 1944 w okolicach francuskiego miasta Caen. Czekaj tu ciebie ciężka bitwa pancerna oraz odcięcie odwrotu poko-

nanych jednostkom niemieckim. Poza kampaniami jest jeszcze dziesięć mapek skirmish, gdzie można kontrolować armie japońskie (szkoda, że nie ma dla nich oddzielnej kampanii).

Nowinek, jeśli chodzi o taktyczną stronę gry, jest kilka. Po pierwsze, gracz ma się poczuć, jak mały trybik w wielkiej maszynie wojennej. Oznacza to, że nie wszystkie wydarzenia i potyczki na mapie będą zależały od twoich ruchów. Na terenie bitwy poruszać się będą jednostki sprzymierzone, które podejmują własne decyzje, tocząc walkę z wrogiem poza kontrolą gracza. Druga kwestia, na którą na pewno zwróci uwagę fani serii, to ograniczenie pola widzenia jednostek. I tak na przykład czołgi będą „widziały” oczami kierowcy (a więc na wprost) oraz dzięki dowódcy, który patrzy w kierunku, w który skierowana jest wieżyczka. Z kolei z działami i haubicami jest tak, że „widzą” tylko na wprost. Rzecz oczywista – daje to nowe możliwości piechocie, bowiem zajście czołgu od tyłu może oznaczać wykończenie go bez narażenia życia. W WOJNIE O ZASOBY ważne jest też zajmowanie budynków przez żołnierzy, a co jeszcze istotniejsze – odbudowywanie budynków konstrukcyjnych. Pamiętaj też, że jeśli ten odrestaurowany obiekt produkcyjny ma dostarczać nowych jednostek zbrojnych, to musisz spełnić kilka wymogów (żadnych jednostek wroga, za to kilka twoich własnych w pobliżu budowli).

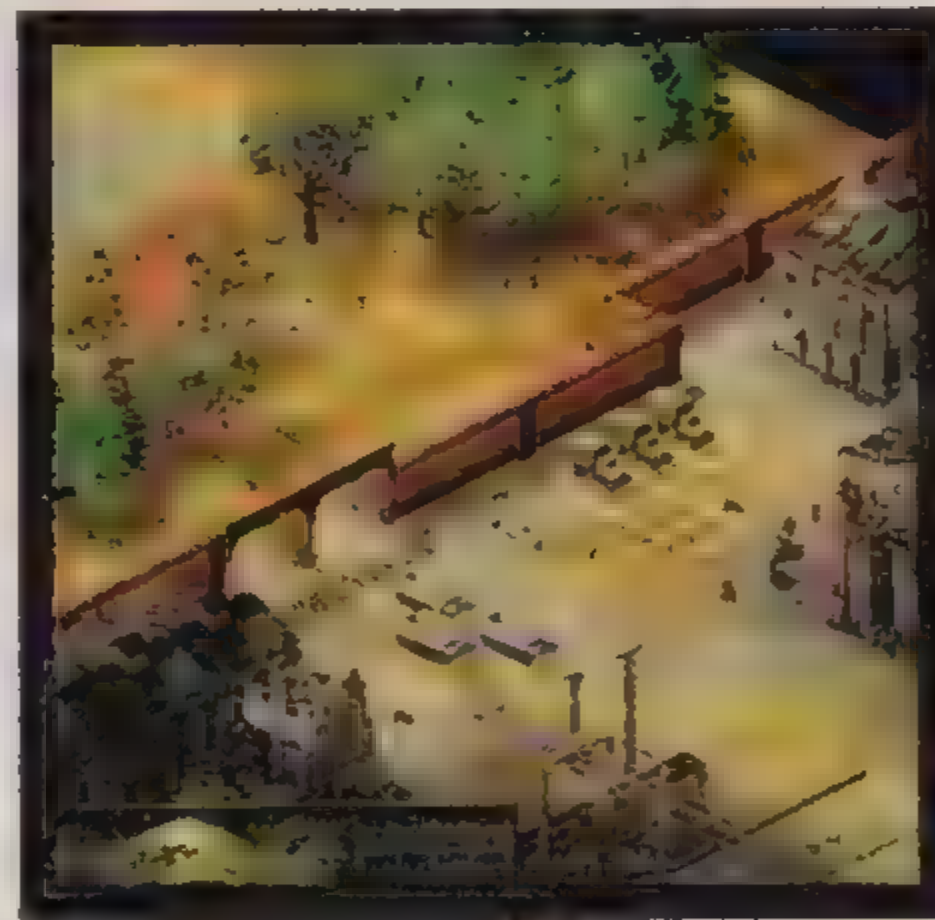
Ponieważ tematem głównym jest zdobywanie zasobów, duży nacisk kładzie się na dostęp do paliwa. Jednostki pancerne o pustym zbiorniku są zupełnie nieprzydatne, więc wzrasta znaczenie cystern z paliwem. Zdobywają one zasoby wprost z beczek, rafinerii lub ciężarówek z paliwem. Trzeba pamiętać o tym, że te materiały są łatwopalne, więc nie wolno dopuścić do wymia-

ny ognia w pobliżu swoich złóż. Ostatni istotny element wyróżniający WOJNĘ O ZASOBY od poprzednich wydań SUDDEN STRIKE to duży nacisk

na zwiad – pchanie się na oślep na terytorium wroga to najprostsza droga do klęski, tym bardziej, że przeciwnicy zdają się mieć o wiele lepszy zasięg wzroku.

I to już w zasadzie wszystko, co można powiedzieć ciekawego o dodatku do SSII. Nic wielce odkrywczego tu nie znajdziesz. Zakładać można, że to taka „zaphajdziura” wydana w oczekiwaniu na zupełnie odmienioną SUDDEN

STRIKE III, na którą jeszcze przyjdzie nam trochę poczekać.



Strategia

**Sudden Strike II:  
Wojna o zasoby**

PC

PS2

☒ Wersja PL

☐ Multiplayer

Wymagania sprzętowe:

Procesor 2333 MHz, 128 MB RAM,  
300MB wolnego miejsca na HDD

CDV / Cenega

<http://www.suddenstrike2.de/>

+ realizm potyczek, dużo jednostek na ekranie

przestarzały silnik graficzny, nieprzyjemny interfejs, odtworczość

grafika 3

dźwięk 3

frajda 3

„Wojna o zasoby” może wskrzesić na nowo ogień miłości do SSII, ale tylko gdy w pobliżu wybuchnie beczka z paliwem. Poza tym, bliżej temu dodatkowi do niewypału.



# THE EMPEROR STRIKES BACK

Dawno, dawno temu w odległej galaktyce powstało Imperium. Rządy w nim sprawował niepodzielnie format DVD gniotąc w zarodku wszelkie oznaki buntu. Młodzi rycerze MANTY niebieskim światłem swych mieczy, po długich bojach pokonali jednak zło i na tronie szczęśliwie zasiadł EMPEROR czytający również format DivX i polskie napisy w .txt. Stary cesarz, jak wszystko na tym świecie, w końcu musiał odejść. Jego miejsce zajął EMPEROR 2. Nie tylko nie roztrwonił on schedy po ojcu ale, do starych, dodał wiele nowych osiągnięć. Można było już wygasić niebieskie światło. Walka została wygrana!

## MPEG4 & XviD & DVD

Czyta **polskie napisy**  
do (MPEG 4 & XviD) w plikach .txt



Wylączna dystrybucja na rynku polskim:  
**MANTA Multimedia Sp. z o.o.**  
ul. Matuszewska 14 bud. 4,  
03-876 Warszawa, tel.:  
+48 (22) 332 34 50, fax: +48 (22) 332 34 60  
e-mail: manta@manta.com.pl  
[www.manta.com.pl](http://www.manta.com.pl)  
Detaliczna sprzedaż wysyłkowa:  
[www.ultima.pl](http://www.ultima.pl)  
e-mail: adam@ultima.pl  
tel. +48 (22) 654-60-43



**Nie daj się nabrać na podróbki.**  
Kup oryginał w dobrej cenie!

- ◆ Czyta: .txt (TMPPlayer, MicroDVD, MPL2), .srt, .sub
- ◆ Możliwość uaktualnienia oprogramowania
- ◆ Odtwarzanie muzyki i przeglądanie zdjęć
- ◆ Wszystkie menu i OSD po polsku
- ◆ 3 pozycje, 2 wielkości i 2 kolory napisów
- ◆ Opcja przyspieszania i zwalniania
- ◆ Wbudowany dekodery AC-3
- ◆ Systemy PAL i NTSC

DVD\MPEG 4\XviD\DVD+-R\DVD+-RW\SVCD\VCD&VCD2.0\CD  
JPG\CD-R\CD-RW\CVD\VCD\CD-DA\MP3\WMA\Picture-CD

Los Angeles California



# AUGUSTUS

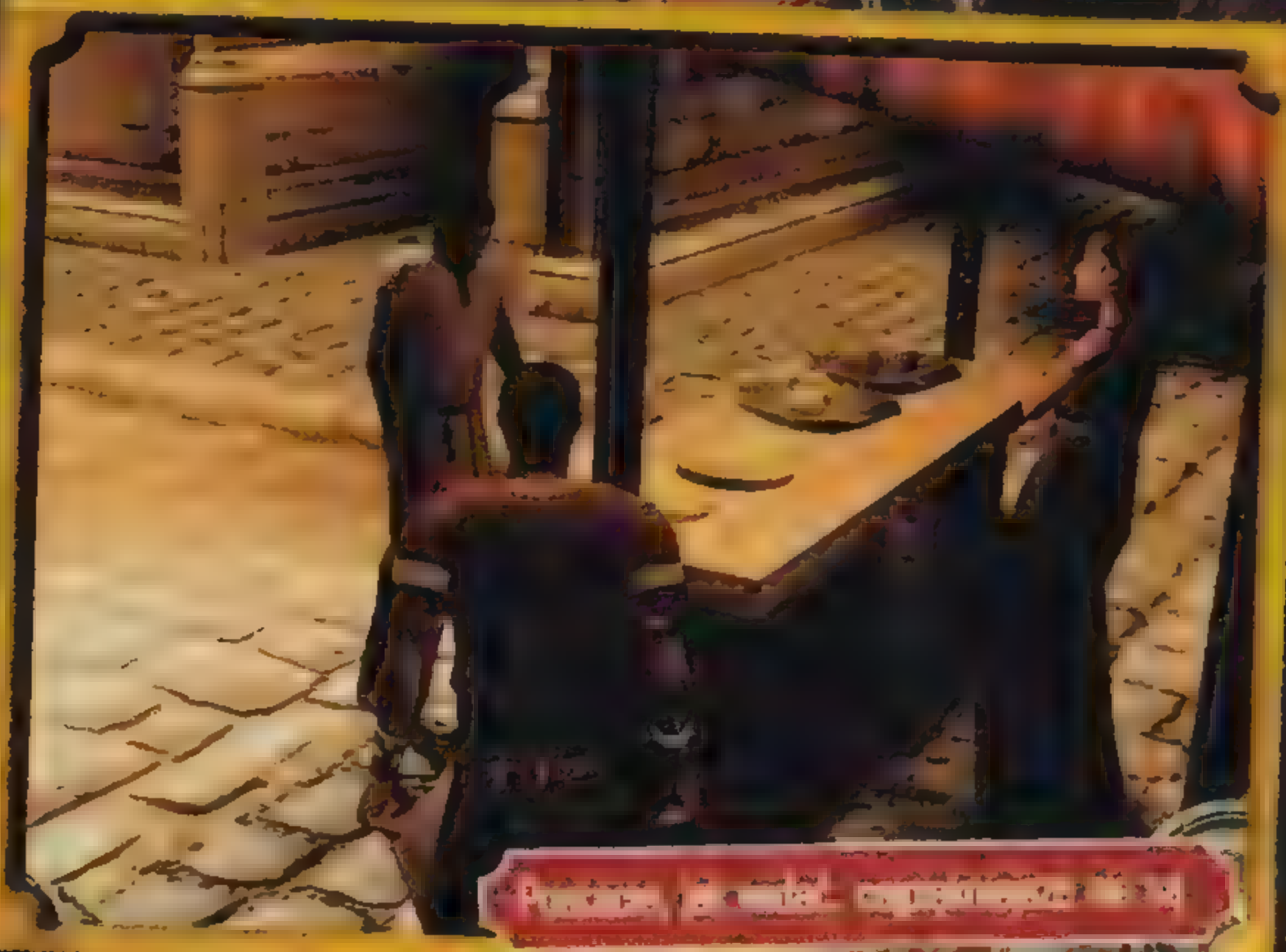
## W SŁUŻBIE CEZARA

Trudno uwierzyć,  
by czasy rzymskie były  
aż takie nudne



### Gra – dodatek do filmu...

W grze Augustus: W służbie Cezara gracz wciela się w rolę Tytusa Gladiusa, który musi wykonać szereg tajnych misji, aby pomóc Oktawianowi w walce z wrogiem. Gra jest przeznaczona dla graczy od 12 lat i jest dostępna na platformach PC, PS2 i Xbox. W grze można grać samemu lub z innymi graczami. Gra jest bardzo ciekawa i oferuje wiele możliwości. W grze można znaleźć wiele ciekawostek i faktów z historii Rzymu. Gra jest bardzo dobrze wykonana i oferuje wiele godzin rozrywki. Gra jest bardzo ciekawa i oferuje wiele możliwości. W grze można znaleźć wiele ciekawostek i faktów z historii Rzymu. Gra jest bardzo dobrze wykonana i oferuje wiele godzin rozrywki.



**P**o kilku dniach, w trakcie których potwornie męczyłem się z AUGUSTUS: W SŁUŻBIE CEZARA, zrozumiałem, że nie warto do nieznanych gier podchodzić z przesadnym entuzjazmem. A było to tak: połączenie gry z gatunku „action-stealth”, czyli jednego z moich ulubionych, z klimatem cesarstwa rzymskiego wydało mi się pysznym pomysłem. Pierwszy znak, że nie powinienem się specjalnie podniecać, to brak jakichkolwiek informacji na temat gry w zachodnich serwisach tematycznych. Zbiorowe zaćmienie, pomyślisz? Niekoniecznie, raczej zignorowanie produktu, na który szkoda cennego czasu gracza.

Autorzy wybrali ciekawy okres z historii Rzymu. Oto mamy rok 44 p.n.e., właśnie zamordowano Juliusza Cezara, a o schedę po nim walczy Oktawian August i Marek Antoniusz – ten pierwszy zgodnie z testamentem Cezara jest jego prawnym następcą, ten drugi posiada silne poparcie Senatu. Twoją rolę w tym całym zamieszaniu jest obrona interesów Oktawiana – wcielasz się w jego gwardistę imieniem Tytus Gladius.

Tyle o fabule. Co z akcją? Na pierwszy rzut oka nie bardzo jest się czego czepiać. Gra zasadniczo trzyma się kanonu gatunku. Swoje poczynania obserwujesz z perspektywy trzeciej osoby, odrobinę z góry i zza pleców głównego bohatera. Twoje zadania polegają na wypełnieniu szeregu tajnych misji, które mają na celu wykrycie kłopotów Oktawiana. Niejako przy okazji służyć też będziesz swojemu narodowi, między innymi ratując piękne niewiasty i innych obywateli Rzymu z rąk rzezimieszków i rebeliantów.

Podstawową czynnością w czasie zabawy jest unikanie bezpośredniego kontaktu z wrogami. Innymi słowy, zmuszony jesteś do skradania się, odwracania uwagi przeciwników i cichego przemierzania za ich plecami. Niczym w serii THIEF, musisz bacznie zwracać uwagę na miernik światła. Jeśli zbyt długo pozostaniesz na jasno oświetlonym terenie, bądź pewien, że szybko zostaniesz zmuszony do konfrontacji zbrojnej. A przy dwóch-trzech przeciwnikach jednocześnie jest to już poważne zagrożenie życia. Tak więc trzeba dreptać ciemnymi zaułkami i uważnie obserwować drogę, po jakiej poruszają się wrogowie.

Jeśli strażnika ominąć się nie da, wtedy masz dwie możliwości: huknąć go w łeb i ogłuszyć rękojęścią sztyletu lub odwrócić jego uwagę. Do tego drugiego celu służą monety, które możesz rzucać w wybranym kierunku. Nawiasem mówiąc, twoja postać jest chyba całkiem załozna, bo szasta grosiwem na prawo i lewo, gdy tylko zachodzi taka potrzeba.

Gdy wróg cię zauważy, trzeba dobyć oręża. Sztyletem za dużo nie zwojujesz – proponowałbym skupić się na użyciu miecza o nazwie Gladius. Tym bardziej, że poza atakiem służy on jeszcze do parowania ciosów. W dalszych eta-

pach dojdzie broń ciskana – pilum – oraz topór. W straciu jeden na jeden jest dość łatwo. Odpowiednie kombinacje mieczem typu „blok-cios” to recepta na sukces. Jednak walka z grupą przeciwników stanowi już poważny problem. Przede wszystkim, nie możesz dać się okrzyć. I zapamiętaj sobie jedną rzecz: zawsze lepiej ominąć wroga niż machać mu mieczem przed nosem.

I tak sobie będziesz pomykał z miejsca na miejsce. Gdzieś po dwóch-trzech godzinach ukradkiem ziewniesz w rękaw, a po kolejnych dwóch pewnie dasz sobie spokój. Bo tu ani wyzwania dla intelektu nie ma, ani fabuła nie wciąga. Gry nie ratuje oprawa graficzna, która jest tylko przyzwoita. Polski dystrybutor, CD Projekt, zadał sobie trud pełnego spolszczenia gry i wykonał to dobrze. Tyle że nie mógł zmienić sekwencji dialogowych. W efekcie tylko czekać, aż wykończysz niewinnego obywatela Rzymu, zawodzącego po raz piętnasty: „Czemu nikt nam nie pomoże?”. Pomóż mu zatem... przestać tak jęczeć. A potem pomóż sam sobie i nie katuj się dłużej tym marnym dziełkiem.



Zręcznościowa

Augustus:  
W służbie Cezara

2+

Wersja PL

Multiplayer

Wymagania sprzętowe:

Procesor 800 MHz, 256 MB RAM,  
800 MB wolnego miejsca na HDD

Atari / CD Projekt

www.collusion-studios.com

59.90

Interesujący temat

Nudy podczas misji,  
zero oryginalności,  
brak polotu

grafika 4

AUGUSTUS sprawia wrażenie gry, którą stworzono na doczepkę do filmu, a twórcom nie bardzo się chciało do niej przyłożyć. Szkoda czasu.

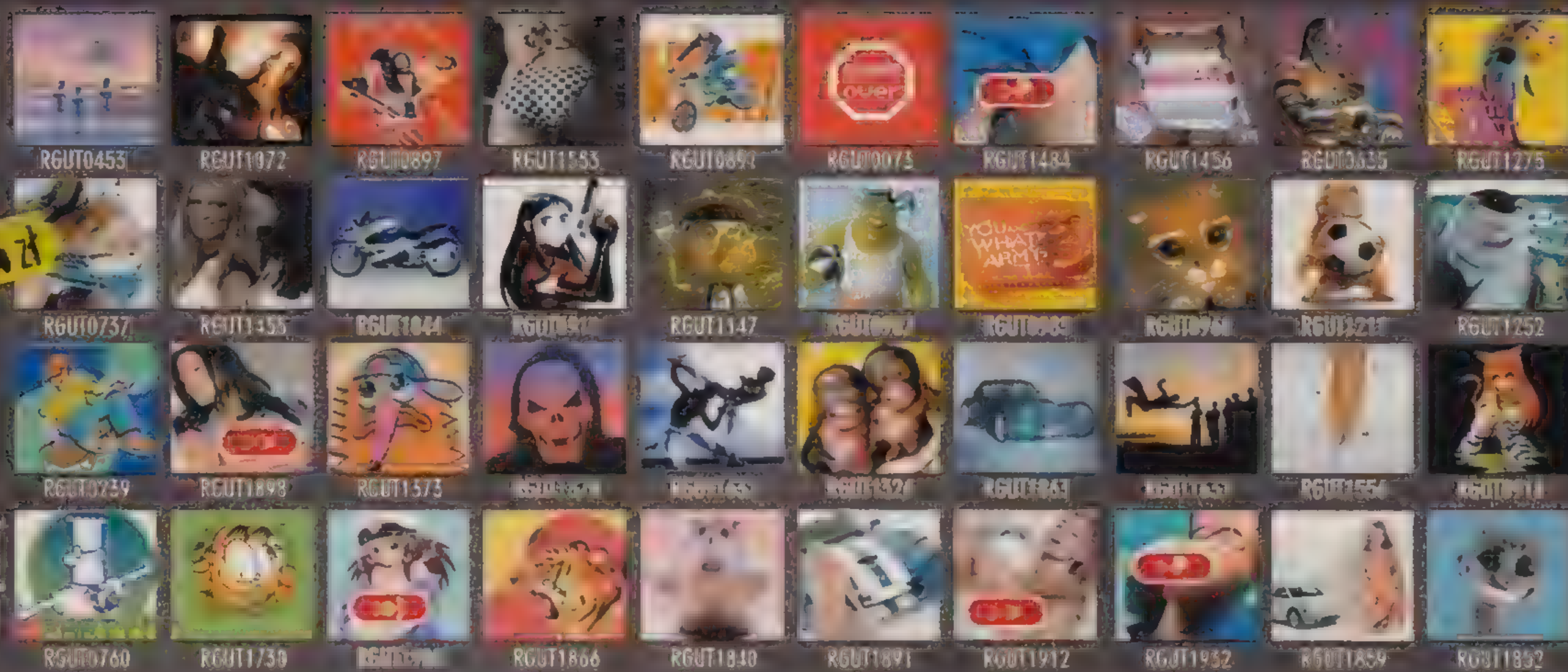
dźwięk 3

fajda 1



72950

Tapety



**Supergra z bonusem**

**AIMS**

10.98z

Wywiad dostarczy Ci mapy z lokalizacjami baz terrorystów, które masz za zadanie zniszczyć. A więc zasiądź za sterami Apacza i rozarzej do czerwoności jego działa podczas niebezpiecznych zadań bojowych!

**bonus: tapeta z gry AIMS**

SMS: RGUT0453 pod nr 72950

**Supergra za supercenę**

**TROY**

6.10z

Jesteś Achilesem, mitycznym bohaterem, który domaga się armii grecką w jej walce z Trojanami. Twoja ponadnaturalna siła pozwala Ci zwalczać wrogów bez wychodzenia. Kto będzie zwycięzcą?

SMS: RGUT0452 pod nr 75950

**CZOŁGISTKA LIDKA**

SMS: RGUT0453 pod nr 75950

Walenie w terenie

Wygraj z Lidką w te klocki, a rozejm będzie słodki

6.10z

**Czatuj na Papli!**

taniej niż SMSami

Przyłącz się!

SMS: RGUCZAT pod nr 72950

Dla większości telefonów z obsługą Java.

Więcej informacji na WWW: [komunikator.papla.pl](http://komunikator.papla.pl)

**Gry**

**Ducati Extreme**

SMS: RGUT0439 pod nr 72950

10.98z

Nokia: NOK30, NOK40, NOK60, 6600, Motorola: V300, V300, V525m, V600, Samsung: E700

**Aliens Unleashed**

SMS: RGUT0458 pod nr 72950

10.98z

Nokia: NOK30, NOK40, 6600, Motorola: V300, V300, V525m, V600, Samsung: E700

**Baldur's Gate**

SMS: RGUT0454 pod nr 75950

6.10z

Jedną z najlepszych gier RPG już na komórce! Wejdź w świat magii i potworów

Nokia: NOK30, NOK40, 6600, NOK60; Siemens: C65, C65, SIE55; SonyEricsson: K700; Samsung: E700; Motorola: V300, V300, V525m, V600; Sharp: GX

**Done in 50 sec.**

SMS: RGUT0452 pod nr 72950

2.66z

Nokia: NOK30, NOK40, 3650, N-Gage; Siemens: SIE55, SonyEricsson: T610, Samsung: E700, X100

**Reversi**

SMS: RGUT0402 pod nr 72950

2.66z

Nokia z kolorowym wyświetlaczem; Siemens: SIE55, C55; Motorola: T720(i), T722; SonyEricsson: T650, T610

**CzterOGRa**

SMS: RGUT0458 pod nr 72950

2.66z

Nokia z kolorowym wyświetlaczem; Siemens: SIE55, C55; Motorola: T720(i), T722; SonyEricsson: T650, T610

**Bomber Mine**

SMS: RGUT0523 pod nr 72950

2.66z

Nokia: NOK40, NOK60

**Submarine**

SMS: RGUT0551 pod nr 72950

2.66z

Nokia: NOK30, NOK40, NOK60, Motorola: V300, V400, V500, V525m, V600, T720, T722; Siemens: SIE55, C55, M50, MT50

**Invasions**

SMS: RGUT0539 pod nr 72950

2.66z

Nokia: NOK30, NOK40, NOK60

**Forest Keeper**

SMS: RGUT0532 pod nr 72950

2.66z

Nokia: NOK30, NOK40, NOK60

**Look 4 Eggs**

SMS: RGUT0541 pod nr 72950

2.66z

Nokia: NOK40, NOK60, Siemens: SIE55

**Hot Dog**

SMS: RGUT0537 pod nr 72950

2.66z

Nokia: NOK30, NOK40, 3410, 6310, Siemens: C55, M50, MT50

**Fire at Will**

SMS: RGUT0472 pod nr 72950

10.98z

Nokia: NOK30, NOK40, NOK60; Motorola: T720, T722, V300, V400, V500, V600; Siemens: SIE55, S41; SonyEricsson: T610, T650; Samsung: E700

**Conflict Vietnam**

SMS: RGUT0452 pod nr 72950

10.98z

Nokia: NOK30, NOK40, NOK60, 6600; Siemens: SIE55, C65; Motorola: V300, V500, V525m, V600; Samsung: E700

**Power Up**

SMS: RGUT0545 pod nr 72950

2.66z

Nokia: NOK40, 3650, 6310i

**Aces of 1916**

SMS: RGUT0457 pod nr 72950

10.98z

Nokia: NOK30, NOK40, NOK60; Motorola: V525m; Siemens: S41; Samsung: E700

Dzwonki	72950	72950
Gwen Stefani "Rich Girl"	RGUP0638	RGUZN1074
K-maro "Femme Like U"	RGUP0511	RGUZN1052
O.S.T.R. "Odzyskany HipHop"	RGUP0632	RGUZN1087
Danzel "You Are All Of That"	RGUP0642	RGUZN1085
Britney Spears "Do Something"	RGUP0651	RGUZN1080
Big Cyc "Nienawidzę szefa"	RGUP0643	RGUZN1088
Destiny's Child "Lose My Breath"	RGUP0549	RGUZN1014
Eric Prydz "Call On Me"	RGUP0589	RGUZN1034
Ivan i Delfin "Jej ciemne oczy"	RGUP0597	RGUZN1036
Rammstein "America"	RGUP0472	RGUZN2478
Kombi "Sen się spełnił"	RGUP0505	RGUZN1011
Amanda Lear "Enigma"	RGUP0609	RGUZN1046
Sidney Polak "Otwieram Wino"	RGUP0435	RGUZN0984
K. Krowczyński i E. Bartosiewicz "Trudno Tak"	RGUP0415	RGUZN0983
Mandaryna "Here I Go Again"	RGUP0471	RGUZN0986
Danzel "Pump It Up"	RGUP0557	RGUZN1013
3 of a Kind "Baby Cakes"	RGUP0654	RGUZN1082
Afropop "Better Things"	RGUP0653	RGUZN1083
Courtney Love "Mona"	RGUP0650	RGUZN1084
Dirty Vegas "Walk Into The Sun"	RGUP0641	RGUZN1086
Geri Halliwell "Ride It"	RGUP0639	RGUZN1089
Joy "Baby It's You"	RGUP0629	RGUZN1090
Football Star "Wonderful Night"	RGUP0625	RGUZN1091
Gwen Stefani "What You Waiting For"	RGUP0596	RGUZN1048
Bombay Rockers "Sexy Mama"	RGUP0617	RGUZN1049
The Streets "Blinded By The Lights"	RGUP0611	RGUZN1050
Blue Lagoon "Break My Stride"	RGUP0618	RGUZN1054
United Nations "Out of Touch"	RGUP0645	RGUZN1075
U2 "Vertigo"	RGUP0646	RGUZN1076
Scissor Sisters "Filthy Gorgeous"	RGUP0647	RGUZN1077
Israel "Wake Up With You"	RGUP0648	RGUZN1078
Green Day "Boulevard Of Broken Dreams"	RGUP0649	RGUZN1079
Black 132 "I Miss You"	RGUP0652	RGUZN1081
212 "New Come"	RGUP0392	RGUZN0985
Liber "Scarby"	RGUP0330	RGUZN0910
Kodex & WWO "Każdy Poпад Każdy"	RGUP0433	RGUZN0982
Mor WA "Dla Słuchaczy"	RGUP0420	RGUZN0990
Cassidy feat. R. Kelly "Hotel"	RGUP0428	RGUZN0952
Eminem "Just Lose It"	RGUP0513	RGUZN1012
Kelis "Trick Me"	RGUP0414	RGUZN0953
Pezet Noon "Szczęśliwy zmysł"	RGUP0572	RGUZN1029
Parekrow "Dawno temu w Ameryce"	RGUP0573	RGUZN1028
Scent "Up And Down"	RGUP0507	RGUZN1027
Kanye West "All Falls Down"	RGUP0520	RGUZN1019
50 Cent "P.M.P."	RGUP0597	RGUZN0644
Jamelia "Superstar"	RGUP0577	RGUZN0609
Limp Bizkit "Behind Blue Eyes"	RGUP0260	RGUZN0848
Jay Z "Change Clothes"	RGUP0353	RGUZN0931
Jeden Osem 1 "Jaki zapomnieć"	RGUP0299	RGUZN0908
Nova "Soyuz"	RGUP0474	RGUZN2474
Black Eyed Peas "Let's Get It Started"	RGUP0412	RGUZN0949
Outkast "Roses"	RGUP0410	RGUZN0944
Frou Frou "Holding Out for a Hero"	RGUP0321	RGUZN0901
Linkin Park "Numb"	RGUP0314	RGUZN0919
Jennifer Lopez "Baby I Love You"	RGUP0403	RGUZN0820
George Michael "Amazing"	RGUP0312	RGUZN0898
Niki "Tomb"	RGUP0267	RGUZN0777
Nadry "Parle Moi"	RGUP0417	RGUZN0966
Benassi Bros "Hit My Heart"	RGUP0490	RGUZN2490
Dido "Sand In My Shoes"	RGUP0488	RGUZN2488
Green Day "American Idol"	RGUP0486	RGUZN2486
Gunter "Teeny Weeny String Bikini"	RGUP0485	RGUZN2485
Nichya "Nichya"	RGUP0483	RGUZN2483
Papa Roach "Getting Away With Murder"	RGUP0482	RGUZN2482
Juli "Perfekte Welte"	RGUP0587	RGUZN1045
Rachel Stevens "More More More"	RGUP0580	RGUZN1044
Duran Duran "Sunrise"	RGUP0591	RGUZN1035
Madonna "Love Profusion"	RGUP0313	RGUZN0894
Scooter "Mania (I Like It Loud)"	RGUP0395	RGUZN0587
Reni Jusis "Kiedys cię znajdę"	RGUP0285	RGUZN0621
Forthless "I Want More"	RGUP0512	RGUZN1026
Ann Wintborn "Je n'ai pas compris"	RGUP0500	RGUZN1025
Tiziano Ferro & Jamelia "Universal Prayer"	RGUP0506	RGUZN1024
Maroon 5 "She Will Be Loved"	RGUP0510	RGUZN1023
Maroon 5 "This Love"	RGUP0416	RGUZN0940
James Brown "I Got You (I Feel Good)"	RGUP0366	RGUZN0972
"Baltazar Gąbka"	RGUP0398	RGUZN0212
"Benny Hill"	RGUP0074	RGUZN0266
"Ghost Busters"	RGUP0076	RGUZN0329
"Ojciec Chrzestny"	RGUP0036	RGUZN0344
"X-Files"	RGUP0374	RGUZN0311
"Jasosir"	RGUP0019	RGUZN0371
"Jaki rozpadłem II wojnę światową"	RGUP0365	RGUZN0216
"Kiler"	RGUP0345	RGUZN0215
"Czarne chimery"	RGUP0402	RGUZN0214

Abi pobrac wyslij SMS pod numer 72950 w treści wpisując kod wybranego elementu, np. RGUP0576

**ZEMSTA WALTHERA**

Gry tekstowa w 3 częściach

Wyslij SMS-em kod pod nr 72950:

- Nokia - podaj kod z tabeli, np. RGUZN1057
- (Sony)Ericsson - literę N w kodzie z tabeli zamień na E np. RGUZE1057
- Siemens - literę N w kodzie z tabeli zamień na S np. RGUSZ1057
- Motorola - literę N w kodzie z tabeli zamień na M np. RGUMN1057

SMS: RGUJZW1 pod nr 72950

2.66z

WYBÓR

NOK30: 3510i, 3910, NOK40: 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6220, 6230, 6610i, 6600, 7210, 7250i, NOK60: 3650, 7650, N-Gage; SIE55, S35, M55, SIE55, C50, M50, GX; GX10, GX20, GX30



# SWAT 4

SPECIAL WEAPONS AND TACTICS

**Efektowne akcje amerykańskich gliniarzy w mrocznym klimacie filmu „Siedem”. Paluszki lizać!**

wym, plakaty i wiele innych elementów powodują, że poczujesz się, jakbyś poruszał się w prawdziwych pomieszczeniach. Do tego jeszcze niektóre części otoczenia mogą mieć wpływ na rozgrywkę – strzel w budę z gazem, a sami się przekonasz, o czym mówię. Co prawda dzięki temu, że akcje odbywają się w zamkniętych pomieszczeniach, mapy nie są zbyt duże, ale i tak szczegółowość środowiska oraz płynne animacje postaci przyprawią cię o opad szczęki.

## Misja krok po kroku

W trakcie wykonywania misji twój bohater jest liderem pięcioosobowego składu. Postacie mają swoje nazwiska, każdą z nich usłyszysz też przez radio, więc z czasem możesz się bardzo do nich przywiązać – strata współpracownika podczas akcji staje się jeszcze bolesniejsza. Przed pojawieniem się w punkcie zapalnym musisz udać się na odprawę, gdzie poznasz szczegóły dotyczące akcji. Otrzymasz schemat pomieszczeń (w zależności od tego, jakie dane są dostępne, mogą to być plany budynku lub odręczna mapka) i dowiesz się, ilu podejrzanych i zakładników możesz się spodziewać na miejscu. Potem przychodzi pora na dobór broni. Każdy z policjantów ma przy sobie dwa rodzaje:



Panowie! I która strona jest dobra – francuska czy od tyłu?

...potrzebne są, jeśli chce się pracować w policyjnych oddziałach specjalnych. Spójrz na załączony obrazek. Przypuszczam, że zwykli gliniarze nieczęsto oglądają takie rzeczy.

W SWAT 4 mocnych wrażeń nie zabraknie, więc jeśli w kodzie genetycznym masz zapisaną skłonność do bojaźni, ewentualnie przeszedłeś dwa rozległe zawaly serca, zamiast kupna tej trzymającej w napięciu gry, sugeruję lekturę „Małego pingwina Pik-Pok”. SWAT 4 – tylko dla osób o mocnych nerwach!



nego mordercy, trzymającego ofiarę w piwnicach swego domostwa. Pierwszy obrazek: związana dziewczyna, leżąca na łóżku, nad którym poprzypinane są wycinki prasowe na temat mordercy, wokół mnóstwo okropnych masek (zabójca miał chyba jakąś obsesję na temat twarzy). Inna scenka: kolejna strwożona dama, trzymająca wśród szczurów na zabitym materacu w piwnicy. To wszystko klimaty gdzieś z pogranicza „Siedem”, „Piły” czy „Kolekcjonera kości”. Dorzuć do tego konieczność użycia latarki, okrzyki gliniarzy: „stać, policja, na ziemię”, ofiary błagające o litość, złoczyńcę z obrzydnym kryjącym się w garażu – i masz pełen obraz SWAT 4. Dla mnie bomba! Podobna sytuacja była z misją zatytułowaną „Dzieci Taronne’a”, rozgrywającą się w dziwnym, opuszczonym domu przeobrażonym na siedzibę sekty. Scena z grobami w piwnicy i napisem nad nimi: „Zegnajcie!” oraz muchami fruującymi wokół grobów przyprawiła mnie, przyznaję, o ciarki na plecach.

Oczywiście zdarzają się mniej przerażające misje: w chińskiej restauracji, w centrum handlowym, hotelu, centrum jubilerskim, klubie nocnym itp. Wszystkie łączą jedno – niewyobrażalna dbałość o detale i doskonała grafika. Słuchając w kuchni, meble, obrazy, komputery, kamery w centrum handlowym.



Krywać jako to coś, czego chciałbyś uniknąć.

## Mroczne klimaty

W trybie kamery do rozegrania jest trzynastu misji toczących się w fikcyjnych, amerykańskich miastach. Misje nie stanowią zwartej fabuły, to raczej przegląd zadań, jakie czekają przeciętnego policjanta w służbie SWAT. Autorzy wyraźnie nie są ochotliwi do wyrażania poglądów na temat przestępczości, nie chcą też wyrażać opinii na temat amerykańskiej policji. W grze nie ma żadnych przesłanek politycznych, społecznych, religijnych, rasowych, seksualnych, czy innych.

Gdy dwa miesiące temu postanowiłem napisać zapowiedź SWAT 4, już wtedy miałem przeczuć, że ten tytuł nie będzie można przeoczyć. Dzięki uprzejmości CD Projekt, który w WII jako pierwszemu czasopiśmie w Polsce pozwolił zasięgnąć do niemalże ukończonej gry, miałem okazję przekonać się już teraz, że intuicja mnie nie zawiodła. Dla przypomnienia: między trzecią częścią gry a czwartą jest spora przerwa. Dzieli je gigantyczna przestrzeń czterech lat. Za kontynuację wziął się nowy developer, Irrational Games. W tym czasie „Jedi” min. FREEDOM FORCE i WARS, GEARANCE, a wkrótce pojawią się inne tytuły. Tętno oddechowe się nie zmienia, ale tempo nieco przyspiesza.



Na strzelanie, podbijaj się





główną i przyboczną. Jeśli chodzi o broń główną, do wyboru są pistolety maszynowe, strzelba oraz karabinek paintballowy na gaz pieprzowy. Broń przyboczna to krótkie pistolety oraz paralizator. Do dyspozycji masz także różne typy amunicji, w zależności od tego, czy spodziewasz się przeciwników wyposażonych w kamizelki kuloodporne, czy nie. Ponadto dostajesz także gadżety z kategorii „taktyczne”, o których mowa w oddzielnej ramce.

Teraz już pora ruszyć do akcji. W zapowiedzi sprzed dwóch miesięcy szeroko pisałem na temat intuicyjnego interfejsu. Teraz tylko mogę potwierdzić, że faktycznie polecenia wydaje się bardzo łatwo. Klikając prawym przyciskiem na wybranym elemencie otoczenia, otrzymujesz podręczną listę dostępnych opcji. Myszka wybiera działanie i za chwilę twój koleśdy (lub ty

sam) przystępują do akcji. Na przykład, gdy musisz wejść do zamkniętego pomieszczenia, opcji jest sporo – proste wejście i czyszczenie wnętrza, ułożenie sobie drogi granatem hukowym lub gazem, ewentualnie podejrzenie światłowodem, co lub kto znajduje się po drugiej stronie drzwi. Czasem zamek trzeba wyłamać. Możesz go otworzyć wytrychem lub wysadzić przy pomocy C-4. Dowódca odpowiedzialny jest także za dokonywanie aresztowań, wysyłanie na bieżąco raportów do kwatery głównej oraz zabezpieczenie dowodów zbrodni. Twoi podkomendni sprawnie czyszczą pomieszczenia, choć czasem zbyt łatwo wchodzą wrogom wprost pod łufę. Jeśli natomiast to tobie przytrafi się kulka w głowę, niestety misja kończy się niepowodzeniem.

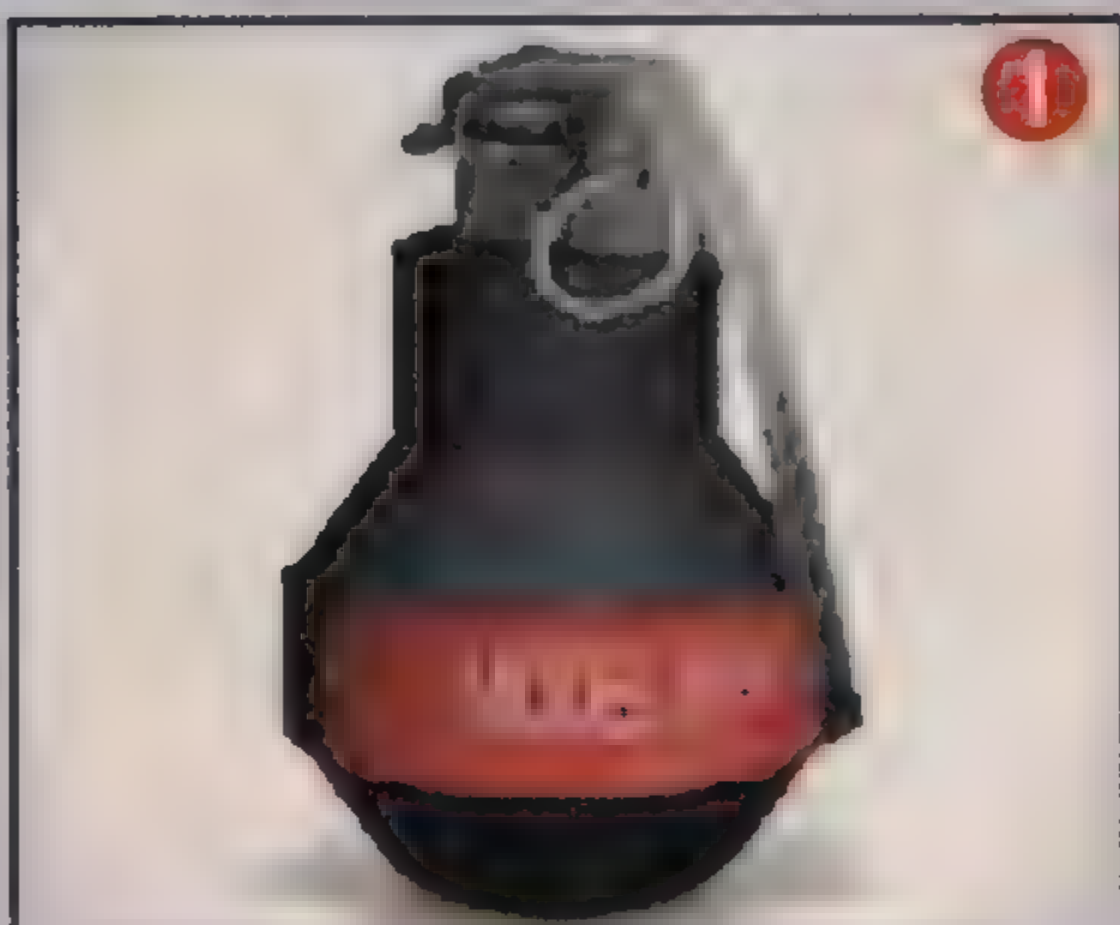
## Hulaj dusza

Dochodzimy do bardzo ważnego elementu gry SWAT 4, czyli do edytora misji. Poza opcją kariery, szybkiej misji i gry sieciowej (szerzej o niej w zapowiedzi z numeru 02/05) znajdziesz w tej grze możliwość dostosowywania poziomu trudności misji do własnych potrzeb. Edytować można praktycznie wszystko. Zaczniemy od bandziorów: wybierasz ich liczebność, uzbrojenie, poziom morale – bardzo ważny, bowiem wpływa na ich zjadliwość podczas walki – a nawet sam wygląd. Tak samo jest z zakładnikami (poza morale, bo wiadomo, że ci chętnie będą współpracować z policją). Dobierasz warunki powodzenia misji – czy liczy się zachowanie zakładników przy życiu, czy brak strat własnych. Jeśli tylko masz ochotę, możesz też ustalić limit czasowy albo określić,

z której strony oddział musi wejść do budynku. Naprawdę, opcji jest całe krocie!

O grafice już mówiłem. Dźwięk nie odstaje od niej poziomem. Rozmowy przez radio z członkami oddziału, jęki ofiar, głośnie okrzyki policjantów podczas aresztowań – wszystko to jest wsparte doskonałą muzyką, idealnie dopasowaną do klimatu misji. CD Projekt pracuje nad kinowym spolszczeniem. Premiera gry odbędzie się równocześnie z premierą światową. Co ja tu będę dłużej strzępił pióro – po prostu cud, miód i orzeszki solone. Kupować w ciemno!

## Taktyczne gadżety



**Granat kulowy** – Najciekawszy z granatów – po wybuchu wylatują z niego gumowe kulki, które służą do obezwładniania podejrzanych



**Klin** – Służy do blokowania drzwi. Dzięki niemu możesz być spokojny – bez twojej wiedzy bandyta nie opuści danego pomieszczenia



**Światłowod** – Służy do podglądania zamkniętych pomieszczeń

Taktyczny shooter

**SWAT 4**

**5+**

PC

☒ Wersja PL

☐ Multiplayer

Wymagania sprzętowe:

Procesor 1,3 GHz, 128 MB RAM,  
1 GB wolnego miejsca na HDD

Vivendi / CD Projekt

<http://www.swat4.com/>

99.90

**+** Mocny klimat, doskonała grafika i muzyka, ciekawe misje

**-** Słabe Si koregów z oddziału

**grafika 5**

**dźwięk 5**

**fajda 5**

Dla tego kłopot jest tak daleko? Jak chcesz tę grę już zainstalować?

## WSPANIAŁY POWRÓT DO ŚWIATA SZERERU!

**Brawurowe nawiązanie do najpopularniejszej, nagrodzonej „Zajdlem” powieści Kresa – „Króla Bezmiarów”!**

**Dalsze losy okrutnej córki legendarnego pirata. Trwa wojna potęg rządzących światem. Równowaga opiekuńczej siły zależy od życia lub śmierci księżniczki Ridarety, kobiety przywróconej do życia za sprawą potężnych mocy starożytnego artefaktu...**

**Premiera 11 marca!**

**Więcej na**

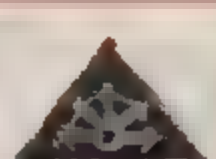
**[www.kres.mag.com.pl](http://www.kres.mag.com.pl)**



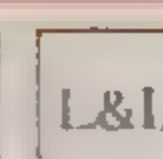
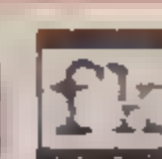
Falcons



POLECANY  
**esensja**



**studencka**



**FAHRENHEIT**



# Po raz kolejny SONIC uderza na wymagający rynek PC

**D**obrych platformówek nigdy za wiele, dlatego bardzo ucieszyłem się, iż legendarny Sonic ponownie zawita na pecetach. Ostatni kontakt z niebieskim językiem mieliśmy blisko rok temu w grze SONIC ADVENTURES DX. Czas odświeżyć znajomość!

Fabula SONIC HEROES istnieje jedynie w szczątkowej formie. Od samego początku wiadomo, iż dr Eggman ponownie zagraża światu. Żadne szczegóły planu zniszczenia nie zostały ujawnione. W takich sytuacjach nie pozostaje nic innego, jak ruszyć w bój z nadzieją, że wszystko się w porę wyjaśni.

Zasadniczą rzeczą odróżniającą SH od poprzednich edycji tej gry jest kontrolowanie całej drużyny, składającej się z 3 zawodników, a nie pojedynczego bohatera. W dowolnej chwili możesz przełączać się między postaciami. Każda reprezentuje jedną z 3 różnych mocy: prędkość, siłę oraz latanie. Przed rozpoczęciem właściwej zabawy powinienś wybrać jedną z czterech dostępnych ekip: Sonic (wraz z Tails i Knuckle), Dark (Shadow, Rouge, E-123), Rose (Amy, Cream, Big) oraz Chaotix

## Dodatkowe etapy i alternatywne zakończenie

Seria gier z Sonicem w roli głównej słynie z setkami dodatkowych etapów oraz bonusów w każdej postaci – z SONIC HEROES nie jest inaczej. By uzyskać dostęp do dodatkowych etapów, należy odnieść specjalny sukces. Jeśli chcesz tego dokonać, po zakończeniu danego etapu, rozważ się dokonanie przegranej. Jeśli przegram, to jedynym sposobem na uzyskanie "Secret Stage" jest przejście przez "Secret Stage". Jeśli przegram, to jedynym sposobem na uzyskanie "Secret Stage" jest przejście przez "Secret Stage". Jeśli przegram, to jedynym sposobem na uzyskanie "Secret Stage" jest przejście przez "Secret Stage".

(Espio, Charmy, Vector). Każda prezentuje odmienne umiejętności i kombosy.

Rozgrywka składa się z 5 trybów: fabularnego, wyzwania, samouczka, supertrudnego oraz minigier. Pierwszy z nich składa się z 14 niezbyt długich etapów, dodatkowo został okraszony krótkimi animacjami.

Szkoda tylko, że przerywniki są dość niskiej jakości i nie wyjaśniają zbyt wiele. Wyzwanie pozwala na ponowne rozegranie dowolnej planszy z trybu fabularnego. Służy udoskonalaniu swoich umiejętności, wyników, czasów oraz zebraniu pominiętych wcześniej przedmiotów. Samouczka chyba nie muszę wyjaśniać. Minigry to możliwość bezpośredniego skonfrontowania swoich umiejętności z innym człowiekiem na 7 sposobów. Początkowo jest dostępny tylko Action Race, czyli wyścig na dynamicznych fragmentach etapów. Później odblokowują się następne – jak bitwa, polegająca na zrzuconiu przeciwnika z platformy, wyścigi bobslejów czy chociażby zbieranie przedmiotów na czas. Tryb supertrudny włącza się dopiero po ukończeniu gry wszystkimi 4 drużynami oraz po spełnieniu dodatkowych wymagań. Jest on przeznaczony wyłącznie dla hardcore'owych miłośników gatunku.

Muszę przyznać, iż gra jest bardzo dynamiczna i wciągająca. Połączenie sił trójki bohaterów wprowadziło do zabawy szereg nowych umiejętności. Knuckles potrafi przemienić przeciwnika w gigantyczne pięści, które dodają mu mocy. Tails może miotać kumplami we wrogów, co jest szczególnie przydatne przy strącaniu robotów z wysokości. Drużyna może złączyć się rękami i utworzyć z własnych ciał spadochron. Po napełnieniu energii może też wykonać jeden z potężnych ataków, eliminujących wszystkich wrogów z ekranu.

Rozczarowaniem jest fakt, iż SH można ukończyć zaledwie w kilka marnych godzin. Zapewne dzieje się tak z powodu nielinowości etapów oraz szybkości, z jaką porusza się Sonic.

SH to wyjątkowo surowa konwersja z konsolowej edycji tej gry. Autorzy nawet nie pomyśleli o wymianie ikon reprezentujących różne przyciski gamepadów na pecetowe odpowiedniki klawiszy. Co gorsza, samouczek oraz instrukcje pojawiające się podczas zabawy odnoszą się do klawiszy A, B, X, Y – halo, czy tu GameCube?! Jedynym ulepszeniem jest możliwość zmiany rozdzielczości na wyższą od 800 x 600, ale to dość niewielkie pocieszenie.

Mam wrażenie, że konwersje konsolowych gier na pecety słabo spełniają swoje zadanie. Twórcy konwersji zbyt mało uwagi poświęcają wymaganiom, standardom czy też przyzwyczajeniom pecetowej braci. Widzę tylko dwa słuszne rozwiązania tej kwestii – albo konwersje zaczęły być robione profesjonalnie, albo niech lepiej pozostaną przy swoich dedykowanych platformach.

Zręcznościowa / platformówka

Sonic Heroes

4

PC PS2 GC Xbox

Wersja PL Multiplayer

Wymagania sprzętowe:  
Procesor 1.4 GHz, 256 MB RAM,  
1.4 GB wolnego miejsca na HDD

cena  
99.90

Sonic Team / CD Projekt  
<http://www.toughteam.com/>

Kontrolowanie drużyny  
nieliniowe etapy bonusy  
sekrety

Niedostosowana  
obsługa, zalewane k  
godzin zabawy

grafika 4

dźwięk 3

fajda 4

Surowa konwersja jednej  
z najlepszych platformówek  
wszech czasów. Prawdziwa  
grafika dla wszystkich  
miłośników gatunku



# cd-r

# dvd±r

Hawk logo is a trademark owned by Hawk, Inc. Los Angeles, California  
Manta is the exclusive distributor for Hawk, Inc. Products in Europe

## 1-56

MULTISPEED

**Dyskietki**  
10 PCS



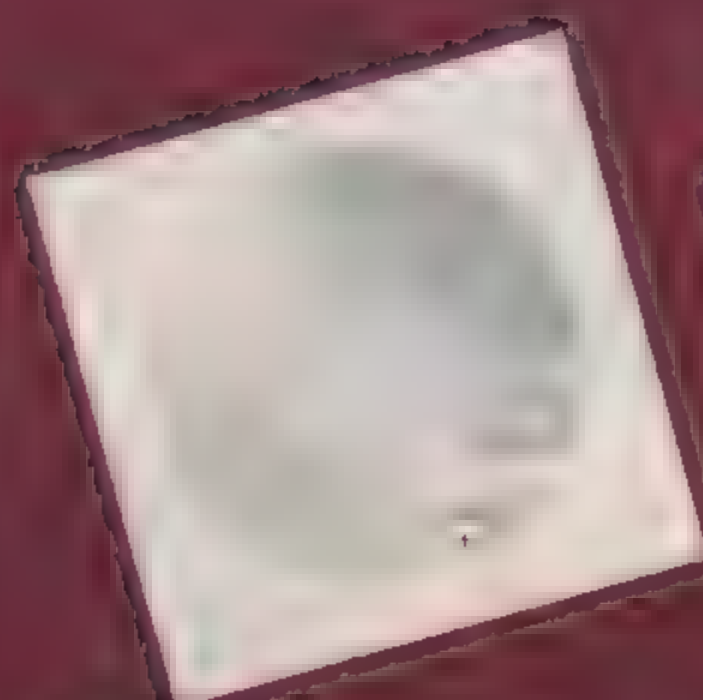
**Cake**  
25 CD-R



**Cake**  
10 CD-R



**Cake**  
50 CD-R



**CD-R**  
w kopercie



**DVD-R**  
w kopercie



**DVD+R**  
w kopercie

**Szukaj w sklepach  
na terenie całego kraju!**

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa:  
[www.ultima.pl](http://www.ultima.pl) e-mail: [adam@ultima.pl](mailto:adam@ultima.pl)  
tel. (22) 654-60-43

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: **MANTA Multimedia Sp. z o.o.**  
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa  
kontakt: tel. +48 22 332 34 50 fax: +48 22 332 34 60  
e-mail: [manta@manta.com.pl](mailto:manta@manta.com.pl) [www.manta.com.pl](http://www.manta.com.pl)

## Wypali! Na pewno!

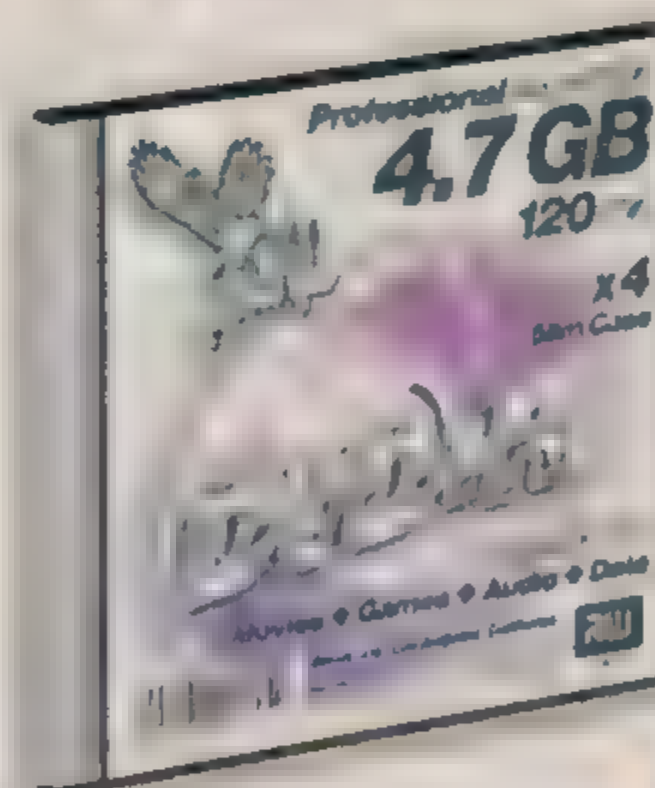
- ▶ parametry techniczne dorównujące specjalistycznym płytom Audio, służącym do nagrywania wysokiej jakości dźwięku
- ▶ doskonałej jakości folia srebrna jako nośnik właściwy
- ▶ najtrwalsza, spośród dostępnych na rynku nośników, warstwa serigraficzna (wierzchni nadruk i ochrona właściwego nośnika foliowego przed uszkodzeniami mechanicznymi)
- ▶ doskonałe wyważenie
- ▶ 56 i 48-krotna prędkość nagrywania CD-R



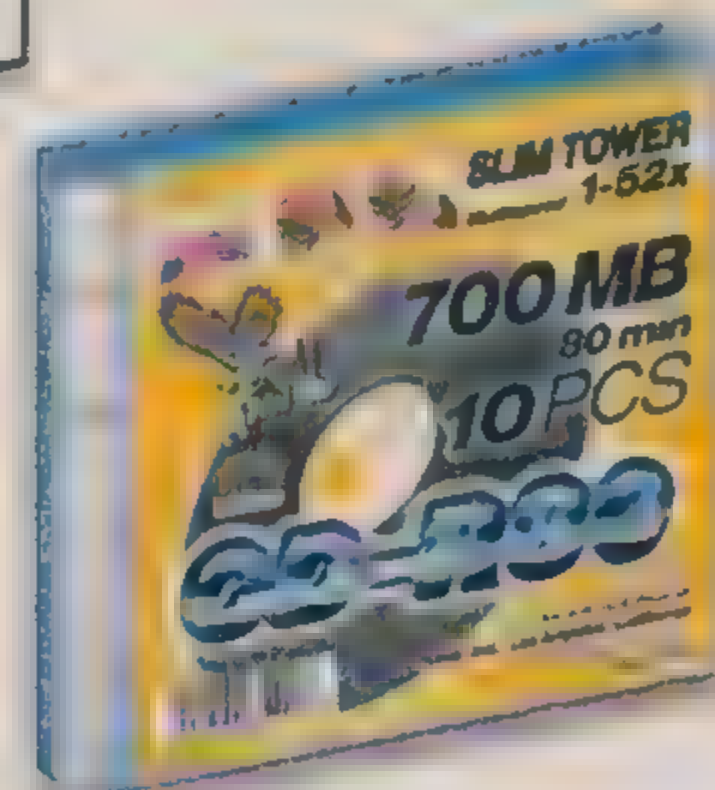
**DVD-R x4**  
**Wypalisz**  
**4.7GB**



**DVD+R x4**



**Slim  
Tower**  
10 PCS



**Slim  
Case**  
1 PCS

### CD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność: 700 Mb +0,1 ♦ Czas nagrywania: 80 min ♦ Średnica dysku: 120 mm +0,1  
Średnica otworu: 15 mm ♦ Grubość: 1,2 mm ♦ Średnica powierzchni nagrywania: 44,7 mm – 118 mm  
Materiał nośnika: poliwęglan ♦ Warstwa zapisu: ftalocyjanina ♦ Warstwa odblaskowa: srebro  
Warstwa ochronna: lakier pochłaniający prom. UV ♦ Procent odbicia: >65%

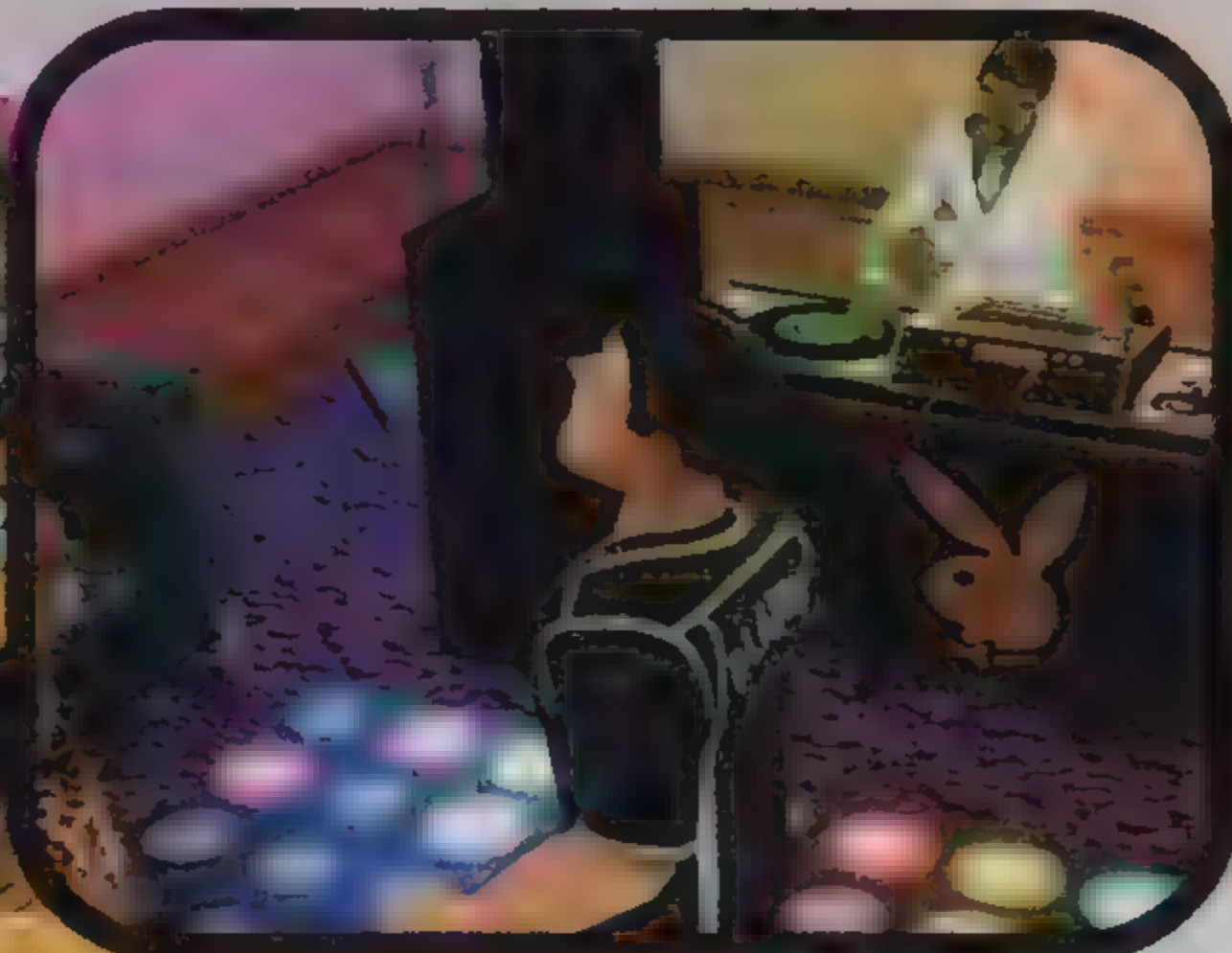
### DVD+R & DVD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność: 4,7 Gb ♦ Czas nagrywania: 120 min ♦ Prędkość nagrywania: x4 ♦ Zgodnie ze spec: DVD±R 2.0  
Długość fali prom. lasera: 650 nm ♦ Średnica dysku: 120 mm +0,1 ♦ Średnica otworu: 15 mm  
Grubość: 1,2 mm +0,3 -0,06 mm ♦ Format nagrywania: Data (DVD±ROM), Video (DVD±Video), Audio (DVD±Audio)  
Średnica powierzchni nagrywania: 48mm 116 + 0,05 mm ♦ Materiał nośnika: poliwęglan  
Warstwa zapisu: ftalocyjanina ♦ Warstwa odblaskowa: srebro ♦ Procent odbicia: 45-85% ♦ Żywotność: 100 lat  
Kompatybilność: Plextor, Asus, Pioneer, Toshiba, Sony, Teac, TDK, Nec, LiteOn i inne nagrywarki DVD±R/RW  
Warstwa ochronna: lakier pochłaniający promieniowanie UV



# PLAYBOY

## THE MANSION



**Balowanie,  
seks i wielki  
biznes, czyli bądź  
jak Hugh Hefner!**

Do gry potrzebujesz: komputer z systemem Windows 95/98/NT/2000/XP i 16MB RAM.

działałby na zmysły widok niemal nagich piękności wyglądających jak żywe kobiety, a nie jak „simki”. Twórcy wprawdzie chwalą się, że zwiedzili willę Hefnera i odwzorowali częściowo wnętrza, ale ja nie czułem szczególnego powiewu realizmu.

PLAYBOY: THE MANSION to uczestniczenie w jednej wielkiej balandze. Zaczynasz karierę jako młody Hefner – człowiek pragnący zrobić wielką karierę i „zaliczyć” jak największą liczbę pięknych dziewcząt. Ale przyjęcia w twojej posiadłości nie toczą się tylko po to, by zapewnić rozrywkę ich uczestnikom. Tu załatwia się interesy mające żywotne znaczenie dla popularności wydawanego miesięcznika. Na przyjęcia zapraszasz gwiazdy ze świata sztuki, sportu czy polityki (każdy z takich gości ma określony ranking ukazujący

jego atrakcyjność dla czytelników). Imprezy są pretekstem do późniejszego przeprowadzenia z nimi wywiadów lub przygotowania sesji fotograficznych. Oczywiście, aby wykonać taką robotę fachowo, musisz zatrudniać wybitnych specjalistów: fotografów oraz dziennikarzy i, oczywiście, dobrze ich opłacać. W końcu

twoim zadaniem jest nie tylko dobrze się bawić, obserwować piękne dziewczęta (i spędzać z nimi noce), ale przede wszystkim zbudować medialne imperium o wysokich dochodach i ogromnej popularności. W osiągnięciu tego celu pomagają ci opcje pozwalające analizować rynek czytelników, czyli po prostu

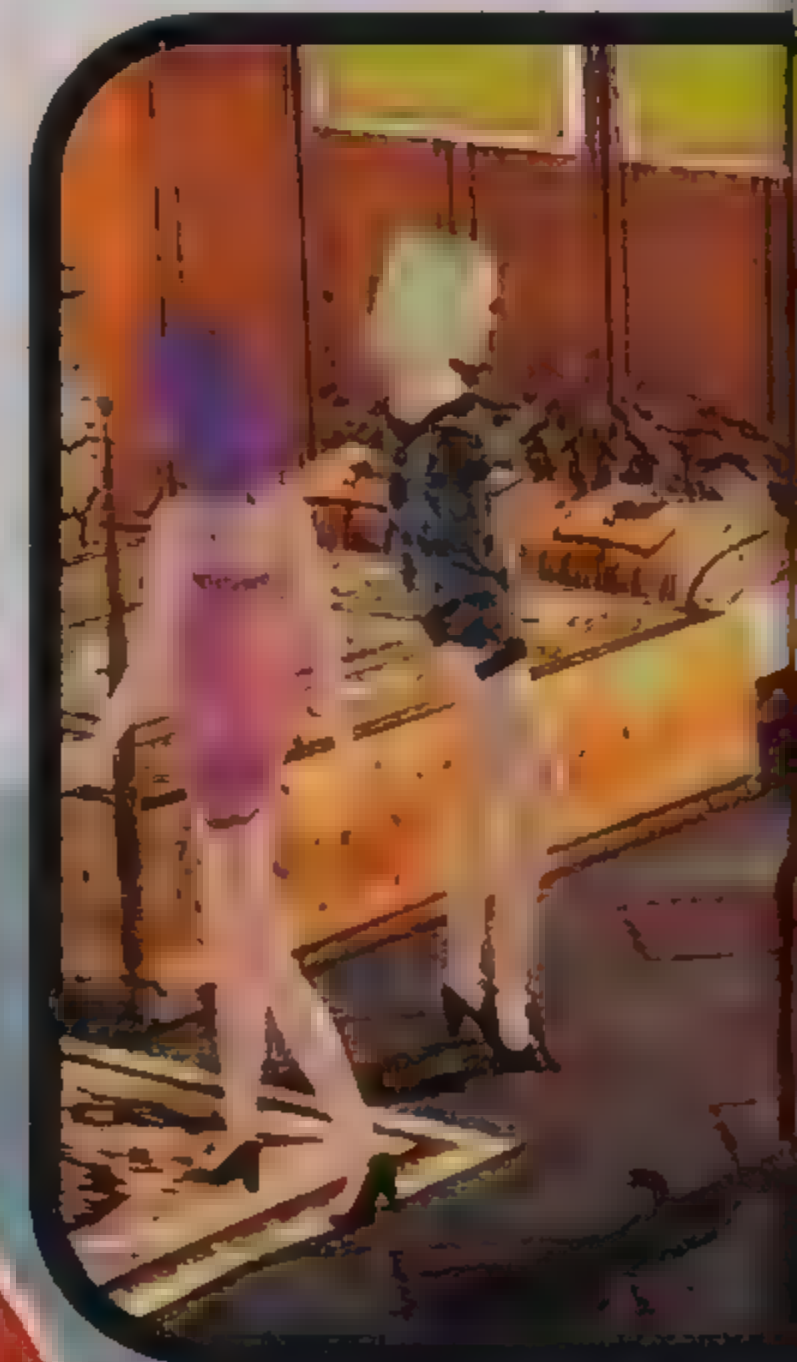
wskazówki mówiące o tym, czego się oni spodziewają. Czy wolą, by pismo koncentrowało się na sporcie? A może modzie lub nowych technologiach? Nie zawsze jednak i nie wszyscy potencjalni goście skorzystają z twoich zaproszeń (zależy to od wskaźnika ich sympatii do ciebie). Kiedy jednak już się pojawili w rezydencji, musisz zadbać o to, by atrakcyjnie spędzali czas. Na przykład by na imprezce było wystarczająco dużo urodziwych „króliczków”, które zaopiekują się nimi i wprowadzą w dobry nastrój. Goście powinni również bawić

**P**osiadłość Hugh Hefnera (tytułowa PLAYBOY: THE MANSION) to miejsce, gdzie wielu słynnych mężczyzn oddawało się wszelakiego rodzaju uciechom w towarzystwie „króliczków” oraz zwożonych z całego świata modelek pozujących do różnorodnych edycji pisma (ich obowiązki w domu Hefnera nie ograniczały się tylko do pozowania). Zamierzeniem gry było oddać ten klimat rozpasanej seksualności, ale nie jestem pewien, czy praca twórców programu się udała. Bo wiem, gdyby PLAYBOY: THE MANSION miała w pełni oddawać atmosferę panującą w imperium Hefnera, to zmieniłaby się momentami w grę pornograficzną, a nie erotyzującą symulację ekonomiczną. Poza tym zastanawiam się nad celowością zastosowania komiksowej grafiki przypominającej tę, którą znamy z THE SIMS. Czy w tym wypadku fotorealistyczne przedstawienie modeli (zarówno scenografii, jak i postaci) nie byłoby znacznie bardziej na miejscu? No i na pewno znacznie bardziej od-

### Hugh Hefner

Hugh Hefner to postać niezwykle barwna i kontrowersyjna. Twórca miesięcznika „Playboy” (a potem całego medialnego imperium z nim powiązanego) zrewolucjonizował światowe myślenie o erotyce. Na łamach jego magazynu rozbrajały się najpiękniejsze i najbardziej znane kobiety naszego globu. Ale „Playboy” nie jest tylko magazynem erotycznym. To również ciekawe pismo społeczno-polityczne pełne wywiadów ze sławnymi aktorami, artystami, sportowcami, dokonujące analiz obyczajowych i politycznych oraz zatrudniające żądliwych, bystrych komentatorów. I ten aspekt został w grze również mocno zasygnalizowany.

W czasie rozgrywki będziesz musiał sprostać wyzwaniom stawianym w konkretnych misjach, aby zakończyć kampanię fabularną (na przykład walka z konkurencją czy założenie Fundacji „Playboya”). W nieskończoność (teoretycznie) można jednak bawić się w trybie otwartym.



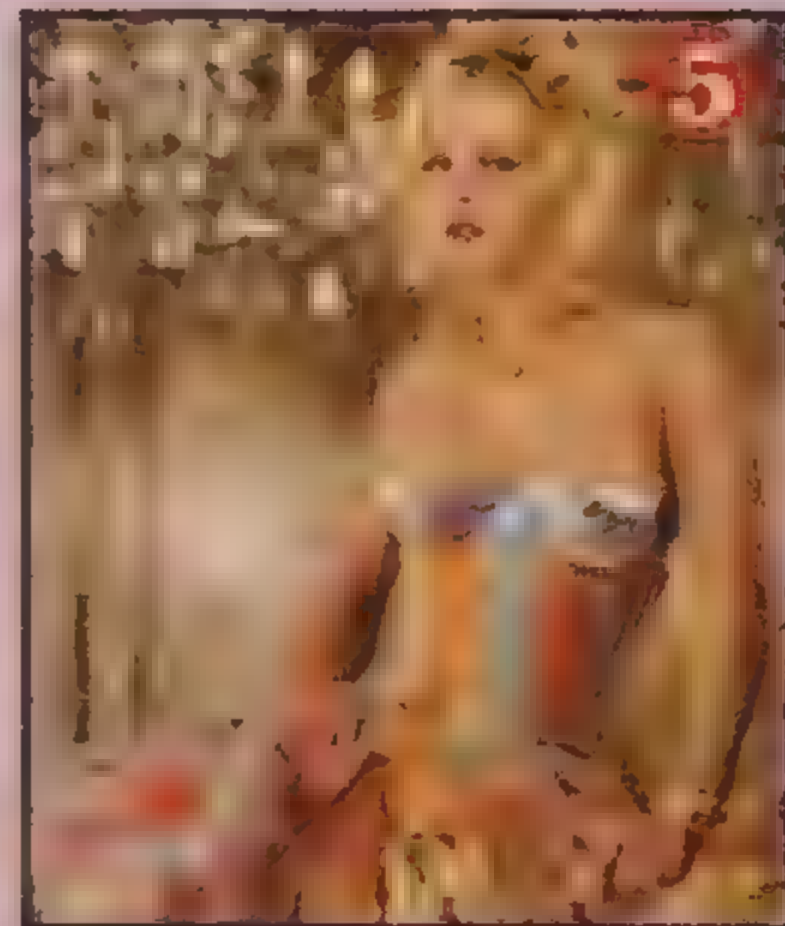
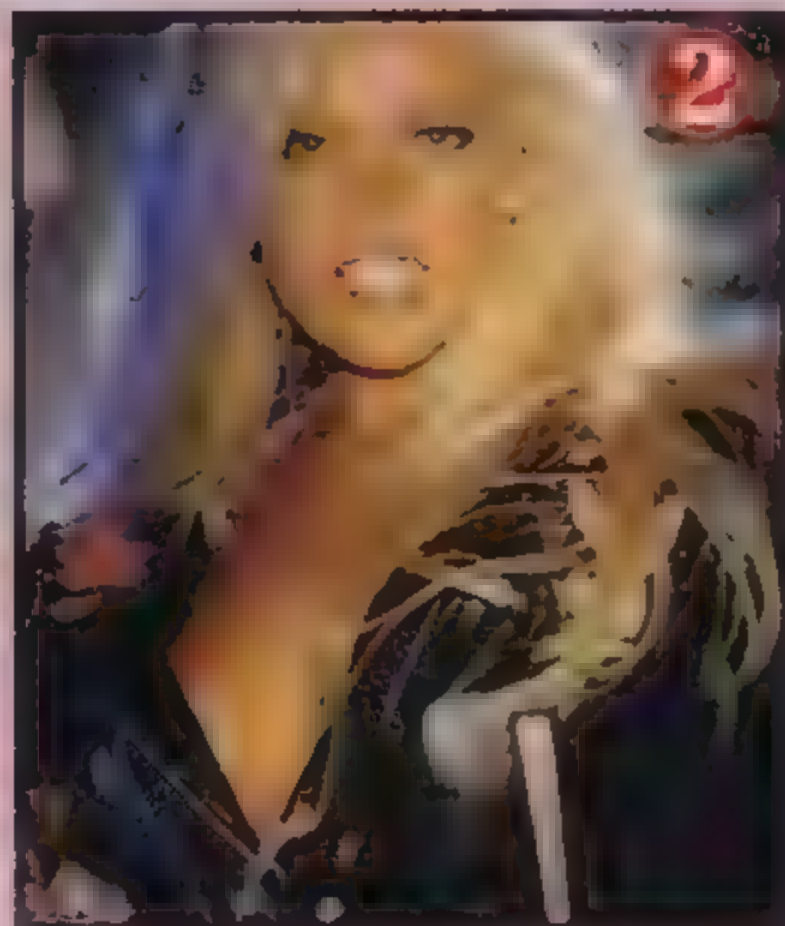
### UWAGA

Ten program w żadnym wypadku nie powinien być kupowany dzieciom. To gra przeznaczona wyłącznie dla dorosłych – z uwagi na sporą dawkę seksu.

Sex walc na imięgo ubranych wszystkie chętnie twoim koniku...



# Zuzia, Józia i Helga



się w scenograficznie zróżnicowanych wnętrzach, a im lepiej urządzisz swą posiadłość, tym większą będziesz się cieszyć popularnością.

W PLAYBOY: THE MANSION znajdziesz elementy tchnące sporą dawką erotyzmu, ale nie ma tu pornografii i „genitalnego” przedstawiania seksu. Zresztą nie ma się co dziwić, gdyż w takim wypadku dystrybucja tego programu zostałaby zapewne w wielu krajach drastycznie ograniczona. Owszem, są sceny łóżkowe (a nawet „licznik przyjemności” sprawianej partnerce), ale jeśli wyobrażasz sobie, że zobaczysz nagie, spocone ciała przewalające się po pościeli i zaobserwujesz akt seksualny ze wszystkimi detalami, to się zawiediesz!

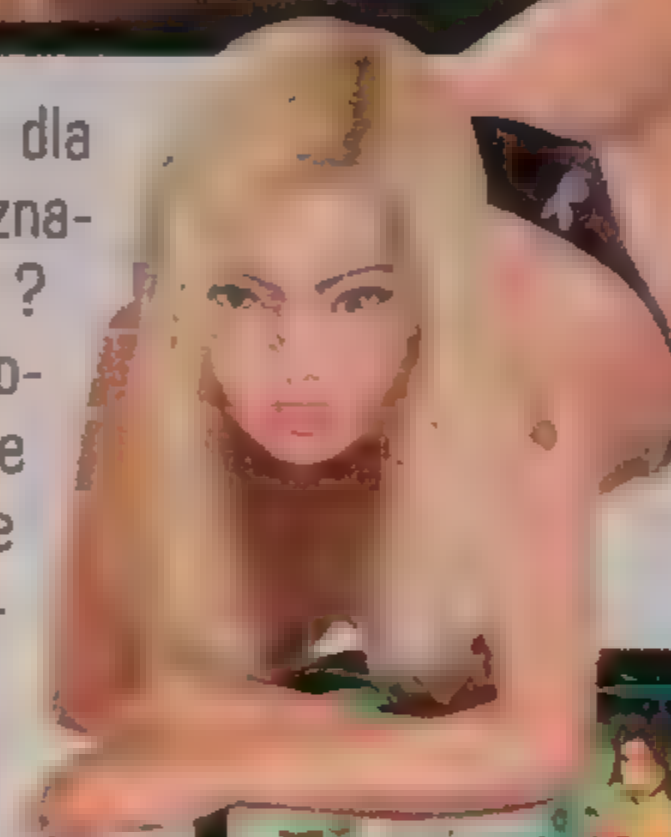


Nie za bardzo wiem, dla kogo ma być przeznaczona ta gra? Miłośnicy skomplikowanych symulacji nie znajdą tu dla siebie wiele zabawy z uwagi na pewne ubóstwo opcji, z kolei napaleni, buzujący hormonami, nastolatki mają naprawdę wiele innych atrakcji, dostępnych zarówno na Internecie, jak i w byle kiosku. O PLAYBOY: THE MANSION mówi się tylko z uwagi na fakt, w jak sławną postać się wcielasz oraz z powodów popularności samego pisma. Natomiast jako gra PLAYBOY: THE MANSION broni się, niestety, w jedynie ograniczonym stopniu.

Bardzo interesującą opcją jest nagroda przyznawana za dobrze wykonane zadania. Otrzymujesz bowiem dostęp do materiałów archiwalnych „Playboya”. I to nie tylko artykułów czy biografii Hefnera, ale przede wszystkim rozbieranych zdjęć pięknych

dziewcząt, pochodzących zarówno z lat sześćdziesiątych, jak i czasów nam współczesnych.

Niestety w grze jest sporo błędów technicznych, takich jak przenikanie się tekstur, zła symulacja poruszania się bohaterów (postacie przechodzą przez siebie jak duchy lub klinują się pomiędzy elementami scenografii. Czasami nawet ich stopy unoszą się ponad podłogą). Natomiast z całą pewnością wypada pochwalić zróżnicowaną muzykę (od jazzu, poprzez rocka, aż po hip hop), a także nieźle podłożone głosy. Gra w Polsce zostanie w pełni zlokalizowana. W chwili oddawania numeru do drukarni nie wiemy jeszcze, kto zostanie zaangażowany do podkładania głosów. Z tego co mówią przedstawiciele dystrybutora, szykuje się nam słuchanie naprawdę gorących lasek, znanych nie tylko z telewizji, ale również z magazynów dla panów!



W grze możesz zobaczyć wiele zdjęć z „Playboya”



W grze możesz zobaczyć wiele zdjęć z „Playboya”

Symulacja ekonomiczna

**Playboy: The Mansion**

4

PC

PS2

Xbox

☒ Wersja PL

☐ Multiplayer

Wymagania sprzętowe:

Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 1,5 GB wolnego miejsca na HDD

Ubisoft / Cenega

www.playhef.com

79.00

+ Ciekawe opcje biznesowe

Gra staje się w pewnym momencie nudna. Chława grafika

grafika 3

dźwięk 4

fajda 4

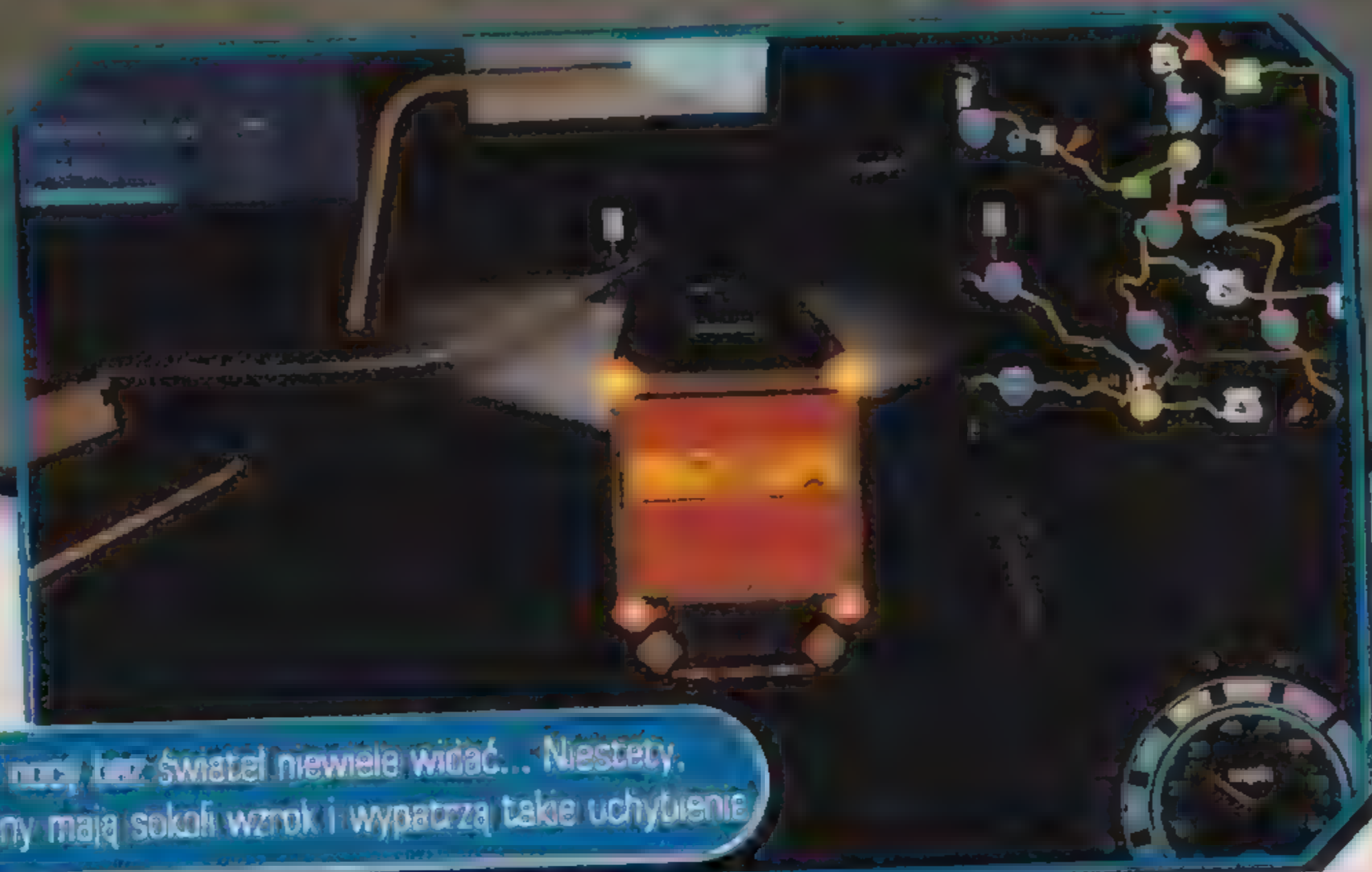
Który facet nie chciałby zostać młodym Hugh Hefnerem? Jeśli chcesz być otoczony przez piękne kobiety oraz stworzyć finansowe imperium, wybierz PLAYBOY: THE MANSION



# 18 WHEELS OF STEEL

## PEDAL TO THE METAL

Kierowcy ciężarówek są grubi jak dzikie świnie... Gracze też tacy będą. Nie oderwiesz się od komputera!



W nocy bez świateł niewiele widać... Niestety, gliny mają sokoły wzrok i wypatrzą takie uchybienie

**T**rzecia odsłona serii zapoczątkowanej przez HARD TRUCK: 18 WHEELS OF STEEL. Gracz wciela się w kierowcę ciągnika siodłowego – potężnej, choć niewielkiej gabarytowo ciężarówki, służącej do przewożenia ogromnych cystern, przyczep z balami drewna, kontenerów z różnej maści towarami czy pojemników z odpadami radioaktywnymi. Początkowo jeździsz tam, gdzie szef ci każe, na najnudniejszych i najgorzej płatnych trasach. Z czasem zdobywasz niezależność, zakładasz własną firmę i sam jesteś sobie panem. Zatrudniasz innych kierowców, dajesz im stałe zlecenia, ale przez cały czas jeździsz z miasta A do miasta B, ciągnąc za sobą osiemnaście rozpędzonych kół.

Od czasów pierwszej części (jedynej, jaka ukazała się w Polsce) zmieniło się naprawdę wiele. Przede wszystkim, zrezygnowano z podziału mapy na trzy części. Teraz gracz ma do dyspozycji całe Stany Zjednoczone plus tereny przygraniczne Kanady i Meksyku. Może więc wybrać się w podróż z San Francisco do Waszyngtonu albo przewieźć dżipy z porośniętego

są tam specjalne rogatki, jak chociażby w Zgorzelcu, trzeba zwolnić, zatrzymać się... Pelen czad. Szkoda jednak, że łączna liczba miast spadła w porównaniu z 18 WHEELS OF STEEL: ACROSS AMERICA, zaś odległości pomiędzy nimi są dużo mniejsze niż w HT:18WOS. W efekcie teren zabawy de facto skurczył się.

Zaletą programu jest dużo większa niż dotychczas różnorodność otoczenia. W czasie jazdy gracz podziwia góry i równiny, miasta z punktami charakterystycznymi oraz niewielkie wioski, a także niesamowicie rozbudowane skrzyżowania z estakadami, wiaduktami i tunelami. Zdarzyło mi się też widzieć samolot pasażerski pływający na poboczu, przelatujące UFO, a także wypadek kolejowy. Tego typu smaczki uatrakcyjnają zabawę i sprawiają, że człowiek jeździ tą ciężarówką z uśmiechem na ustach. Długo, całymi tygodniami – 18WOS:P2TM nie jest grą na 10 godzin.

Autorzy poprawili interfejs programu, wprowadzając wygodniejsze mapy zaopatrzone

kaktusami Chihuahua do jednostki wojskowej nieopodal Vancouver. Przejazd przez granicę robi wrażenie –

w technologię GPS oraz skuteczne autoradary. Przemodelowali również zawartość aktówki, w której znajdują się wszystkie dane firmy. Na ekranie widać też wielką strzałkę wskazującą najwygodniejszą (nie zawsze najkrótszą) drogę do docelowego magazynu. Wywalono denerwujące przemęczenie, zmuszające kierowcę do okresowej drzemki. W HT:18WOS małe kiman-ko było z reguły główną przyczyną opóźnień.

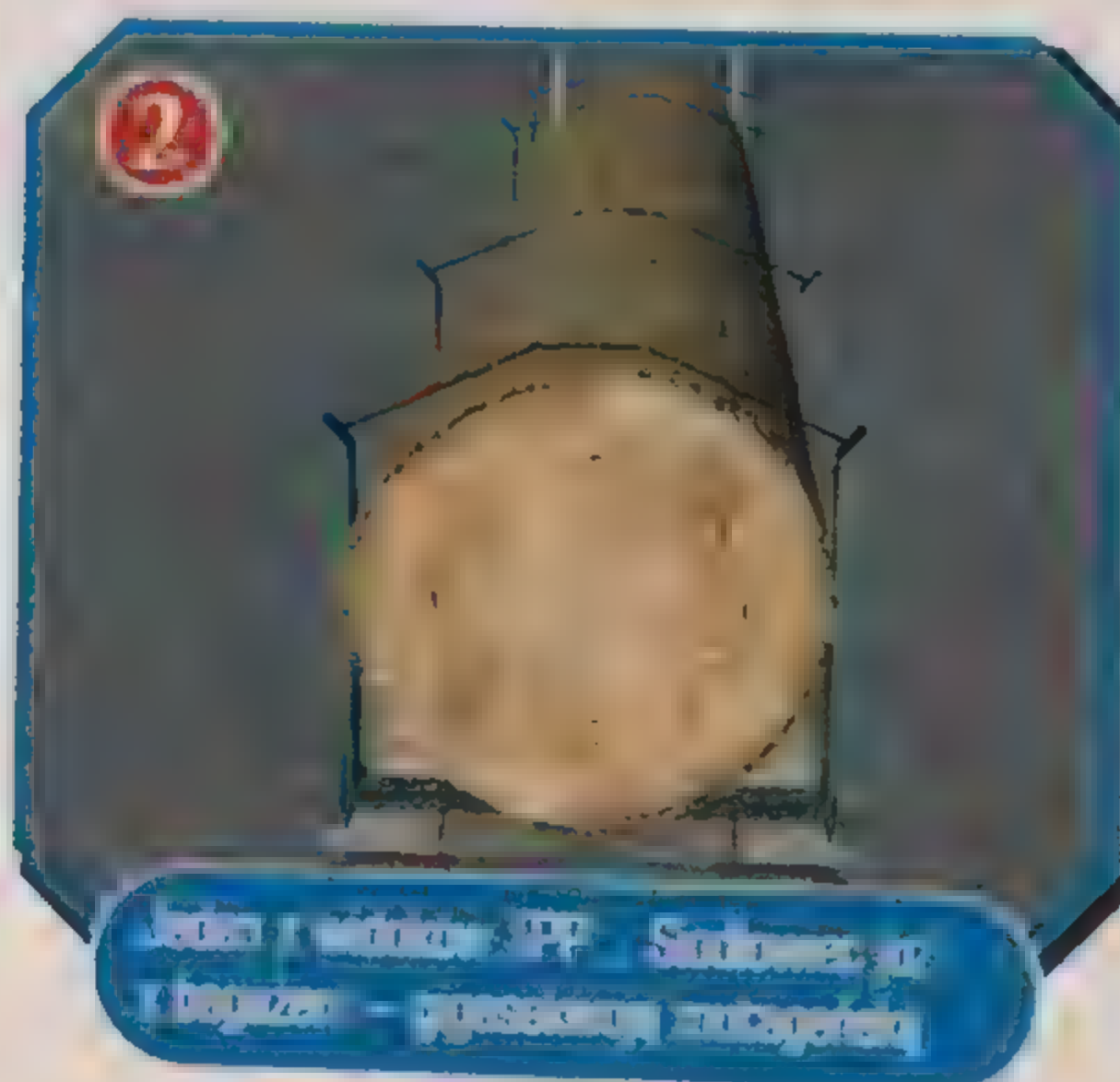
Reszta atrakcji to drobne smaczki: światła długie i przeciwmgielne, poprawiona Sztuczna Inteligencja policji, ponad 40 rodzajów przyczep i towarów (plus drugie tyle do ściągnięcia z Sieci), wiele różnych ciężarówek, wypadki i korki, padający deszcz i śnieg, roboty drogowe. Szkoda tylko, że wóz nieco zbyt ostro reaguje na wciskane klawisze – przydałoby się bardziej miękkie sterowanie.

Wystrojony silnik Prism3D pozwala obserwować samochód z ośmiu różnych kamer (z czego trzy są bez przerwy w użyciu, gracz co chwilę przełącza się pomiędzy nimi) i działa dość sprawnie. Nie zaczyna się, zapewnia przyzwoite rozdzielczości, pozwala ograniczyć liczbę detali. Na forum fanów programu widziałem jednak posty ludzi, utyskujących na dziwaczne skoki i znie-

kształcenia tekstur – sam takowych nie zauważyłem. Nie zauważyłem też upływających godzin i kiedy ocknąłem się po pierwszej sesji z grą, była głęboka noc. Trudno o lepszą rekomendację, zwłaszcza że ja – jak na zdrowego na umyśle człowieka przystało – w nocy lubię spać!



1 Ciężarówka wjeżdża na stację benzynową. Widać, że kierowca nie ma pojęcia, jak obsługiwać ten urządzenie



2 Jedź w tunelu. PP - Szybkość, a nie tylko - przyspieszenie



3 Widać z boku. Ciężarówka nie jest idealna, ale przynajmniej widać, że jest to ciężarówka

Simulator osiemnastokółowca

**18 Wheels of Steel: Pedal to the Metal**

4+

PC

☐ Wersja PL

☐ Multiplayer

Wymagania sprzętowe:

Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 250 MB wolnego miejsca na HDD

SCS Software / ValuSoft

www.scssoft.com/bttm.php

19.90\$

+ Więcej, ładniej, lepiej niż rok temu. A frajda wciąż olbrzymia!

- Zbyt czule sterowanie, niewiele akcji, niewielka mapa

grafika 4

dźwięk 4

frajda 5

Brykasz ciężarówką po USA i okolicach, przewożąc masę towarów. Niby głupota, a wciąż jak chomik grzeszki





TO WSZYSTKO  
NASZA WINA

PIKANTNA ŚRODA  
21:00-00:00



Ściągnij "gatki" i zapewnij sobie powodzenie!

Aby mieć dzwonki MTV: mono - SMS na nr 7128 o treści: **mtvmono gatki, poli** - SMS na nr 7928

o treści: **myj rękę** (cena dzwonka mono: 2,44 PLN / 2 PLN netto)

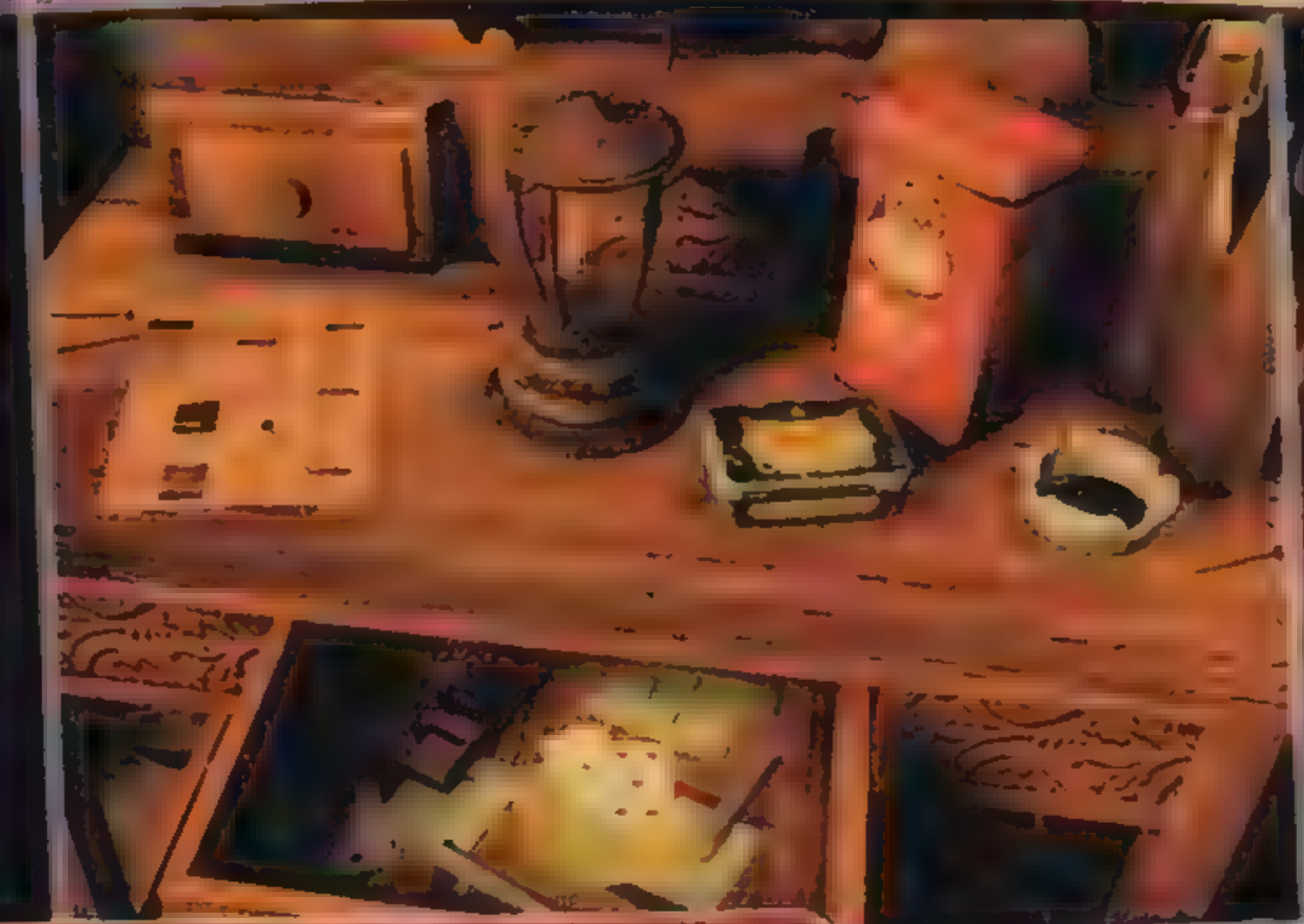
cena dzwonka poli: 10,98 PLN (9 PLN netto). Era, Plus, Idea, Heyah, Sami Swoi.

Więcej na [www.mtv.pl/dzwonkiikonki](http://www.mtv.pl/dzwonkiikonki)

**MYJ RĘCE**

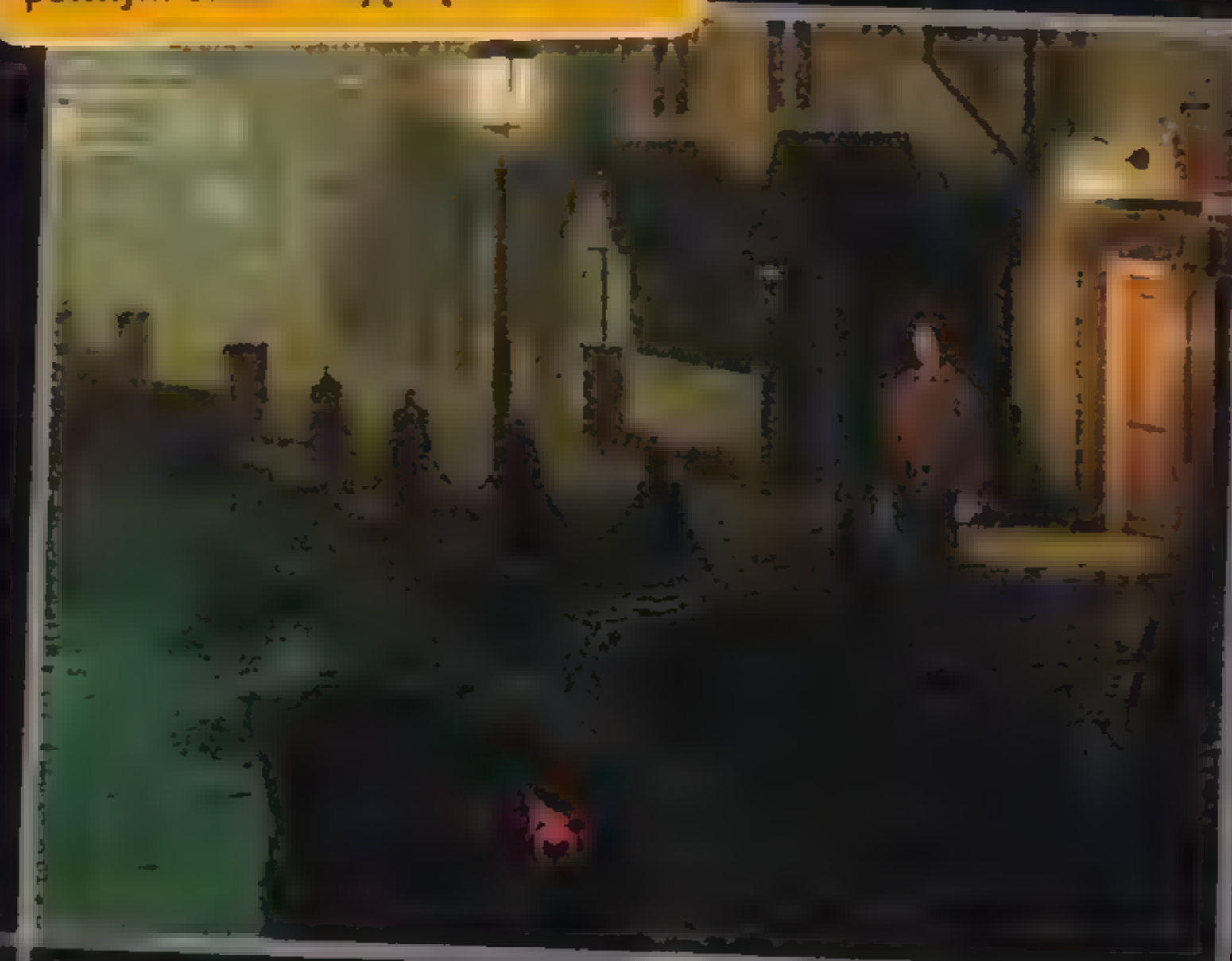


Wnętrza zawałone są sprzętem – przeciętny człowiek nie ma tyle stąfu w całym domu!



Albo ciemność, albo światło – czasem, gdy światło pada na przedmiot, wywołuje strach.

Plenery robią wrażenie. Wnętrza po pewnym czasie stają się monotonne.



# BLACK MIRROR

przeszłość jest lustrzanym odbiciem twojej duszy

się, że zarówno posiadłość, jak i ród Samuela kryją wiele mrocznych tajemnic.

Gracz powoli je odkrywa, znajdując i wykorzystując przedmioty, rozmawiając z napotkanymi postaciami bądź rozwiązując proste zagadki logiczne, słowne układanki i puzzle. Program sam prowadzi cię za rękę, podpowiadając, co należy zrobić w danym momencie, jaki przedmiot da się wykorzystać, a jaki jest nie znaczącym ozdobnikiem (tutaj obiektem zawierającym odpowiedź). W kilku momentach bohater może

nieestetyczną – dlatego warto możliwie często zapisywać stan gry. W BLACK MIRROR nie brakuje nawiązań do serii GABRIEL KNIGHT, których wytapywanie samo w sobie jest niezłą zabawą.

Szata graficzna wygląda przyzwoicie, choć działa w niezbyt imponującej rozdzielczości 800x600 pikseli. Podobać mogą się zwłaszcza dwuwymiarowe tła, po których nieco zbyt wolno spacerują słabo animowane postacie. Powyginane drzewa w ogrodzie, ciężko padający deszcz oraz obrzydliwie liczba gotyckich gmachów, zdobionych gzymsów, pranic oświetlanych słabą lampą czy niskim światłem księżycowym nie budują atmosfery zagrożenia. W wielu lokacjach pojawiają się też elementy animowane, takie jak spadające liście czy szubujące po niebie kruki. Boli jedynie fakt, że – podobnie jak w SYBERII – postacie przygotowują się do rozmowy, np. odstawiając kubek

i obracając się twarzą do bohatera. Czasami trwa to całe tysiąclecie i sprawia, że gracz się niecierpliwi.

Szkoda też, że bohater tej czeskiej gry musi nosić niepokojącą fryzurę „na czeskiego piłkarza”, to znaczy krótko z przodu, długo z tyłu i wąsy na przedzie. Gość w efekcie nie budzi sympatii, również dlatego, że aktor użyczający mu głosu dopiero uczy się języka angielskiego. Mówi powoli, szalenie wyraźnie, stara się dokładnie akcentować odpowiednie sylaby. Tylko w kilku dialogach pokazuje, że umie włożyć emocje w to, co robi. Kilka innych osób również powinno sprawdzić w scenariuszu, kogo gramy, wrażenie, że reżyser dźwięku takich porad im nie udzielił, bo spał gdzieś w kącie, adurzony gęstą atmosferą produkcji. To dziwne, bo muzykę i rozmaite odgłosy dobrał naprawdę świetnie.

Dystrybutor zdecydował się na spolszczenie kinowe, a zatem przełożył jedynie napisy

Ten program jest jak MediaMarkt – nie dla idiotów. Marnej gry aktorów jednak powinni zabronić

## Zmirroruj wujka!

Lustracja (łac. lustratio) – oczyszczenie przez dło-  
żenie i mycie ciała i umysłu. Lustracja jest  
jedną z form katechizacji i jest to forma katechizacji  
przez ze znaczących do rozumienia się w szybko zmie-  
niającym się świecie. Lustracja jest  
także powiedz proszę, czyje łopcie dzisiaj noszę?  
Ktoś, giermek, szambelan pią w stópki dziś od ra-  
na? Obecnie lustracja przydaje się w walce pol-  
tycznej oraz podczas polowań na agentów wywiadu  
zewnętrznych (zob. np. „Przewodnik”)  
Lustracja jest również formą katechizacji i jest to forma katechizacji



pojawiające się na ekranie. Dość udanie od-  
tworzył nastrój gry, choć nie uniknął błędów. Beta-testerom umknęły drobne literówki i niezręczności, uciekające wersy, wstawki po angielsku czy nawet powtórzenia niektórych kwestii. Na szczęście nie przeszkadza to w zabawie. Tym lepszej, że całość kosztuje niecałe 20 złotych – a więc znacznie mniej niż „dziesięćminutowki” typu DOOM 3 czy RYBKI Z FERAJNY.

Dorośli miłośnicy przygódówek nie powinni się zbyt długo wahać.

**M**łośnicy przygódówek znów dostali tanie i sycące danie. Ukończenia BLACK MIRROR bez zerkania do poradnika zajmuje grubo ponad 20 godzin. Program ma też inne zalety, wśród których na pierwszy plan wybija się ciekawy scenariusz i całkiem przyzwoita grafika. Niestety, całość jest równie nierówna co równia pochyła – fajne pomysły mieszają się tu z amatorskim partactwem.

Główny bohater, Samuel, przeżył w młodości tragedię. Wkrótce potem opuścił rodziną posiadłość Black Mirror i zaszył się w wielkim mieście, starając się zapomnieć o przeszłości. Jednak po dwunastu latach przeszłość sama przypominała mu o sobie. W tajemniczym wypadku zginął dziadek Samuela. Chłopak stawiał się na pogrzebie, widząc kiepski stan psychiczny swoich bliskich, postanowił zostać, pomóc im powrócić do normalności. Niesłabo przy okazji rozpoczął śledztwo w sprawie śmierci dziadka. Szybko okazało



Jak sądzisz, czy koszula głównego bohatera jest z tego samego materiału co kaletny pacjenta z obrazu???

Przygodówka

**Black Mirror**

4-

PC

☒ Wersja PL

☐ Multiplayer

Wymagania sprzętowe:

Procesor 400 MHz, 64 MB RAM,  
1.8 GB wolnego miejsca na HDD

Future Games / OniMedia

www.futuregames.cz/poselsmrti/hlavni-eng.html

Ciekawe zagadki i długie  
czas rozgrywki

Sprzeżone głosy  
angelskich aktorów

grafika 4

dźwięk 3

fajda 4

Całkiem przyzwoita przygód-  
ówka, choć przygódówka. Nie do  
konca przyzwoita grafika, bo  
są tu i brzydkie, i odcięte głowy



# WSZYSTKO NA TWOJĄ KOMÓRKĘ

JEŚLI CHCESZ WIEDZIEĆ JAKIE GADGETY MOŻESZ SŁAGNĄĆ NA SWÓJ TELEFON, WYŚLIJ SMS A NA NUMER 7128, A W TREŚCI WPISZ CO MARKA MODEL SWOJEGO TELEFONU. KONIECZNIE W TEJ KOLEJNOŚCI (NP. CO NOKIA 3310)

DZWONKI NR 7028/7028

WWW.WAPSTER.PL

WapSter

WAP.WAPSTER.PL

ERY JAVA NR 7028

## POLIFONIA NR 7028

## MONOFONICZNE NR 7028

Apocalypse Bittersweet  
ATB Ecstasy  
Aventura Ocosion  
Benny Benassi Tum Me Up  
Big Cyc Kazy facet to swina  
Bomfunk MC's Freestyler  
Britney Spears Everywhere  
Britney Spears Lucky  
Cera ft. Pump Pablo Goodies  
Dantez Pump It Up  
Dantez You are all that  
Depêche Mode Enjoy The Silence  
Eric Prydz Cal On Me  
Farba Choc Tu Zostac  
Fatboy Slim feat. Bootsie Collins The Joker  
Film Beverly Hills Cop  
Film Jak rozpaciem i wojne swatowa  
Film Mortal Kombat  
Film Rocky III Eye of the Tiger  
Global Delays The Sound Of San Francisco  
Groove Coverage Runaway  
Gunther feat. Samantha Fox Touch Me  
Haddaway What Is Love  
Hanson Penny And Me  
Iron Maiden Fear of the Dark  
Ivan i Defini Jaj czarne oczy  
Kate Ryan Desendante  
Kate Ryan Goodbye  
Kelly Rowland Dilemma  
K-Maro Femme Like You  
Kreskowiak Różowa Pantera  
Krzysztof Kilarz i Kayah Procz Ciebie Nie  
Kylie Minogue I Believe In You  
Lionel Richie Numb  
Mandaryna Bo Z Dzwonkami  
Mandaryna Lete Indian  
Mandrill Trebles  
Metallica Nothing Else Matters  
Nu Pagadi Sweetest Poison  
Rocco Generation of Love  
Rozni Wykonawcy Pokonamy Fale  
Sarah Connor Living To Love You  
Scooter One always hardcore  
Scooter Snake That  
Senar Swiat według Kiepskich  
The 411 Teardrops  
Tizet Wymar Zapomnij o tym  
Uniting Nations Out of touch  
Westbam Hard Times

PT2022881J94  
PT1533816J94  
PT1613511J94  
PT1576494J94  
PT671731J94  
PT1409903J94  
PT2006530J94  
PT1873328J94  
PT1517052J94  
PT1979375J94  
PT1742634J94  
PT1674348J94  
PT1398286J94  
PT1987348J94  
PT1740347J94  
PT849134J94  
PT1269606J94  
PT671708J94  
PT2009101J94  
PT1989549J94  
PT1881795J94  
PT1979713J94  
PT175653J94  
PT2007046J94  
PT1029291J94  
PT1400435J94  
PT795316J94  
PT1989830J94  
PT174317J94  
PT1668507J94  
PT6757679J94  
PT2027270J94  
PT1769280J94  
PT1026873J94  
PT1899868J94  
PT1813697J94  
PT1982626J94  
PT967773J94  
PT2023067J94  
PT1273340J94  
PT2007059J94  
PT1786049J94  
PT1959229J94  
PT1693063J94  
PT659874J94  
PT1992466J94  
PT1754130J94  
PT1989555J94  
PT2022893J94

T2024877J94  
T1533790J94  
T1615174J94  
T1576223J94  
T643792J94  
T523506J94  
T1409596J94  
T558392J94  
T1880318J94  
T1516253J94  
T1979354J94  
T680214J94  
T1674809J94  
T1398258J94  
T1992673J94  
T653933J94  
T921J94  
T1260973J94  
T576914J94  
T2008509J94  
T1992676J94  
T1908245J94  
T1992515J94  
T558219J94  
T2008625J94  
T985164J94  
T1400404J94  
T742315J94  
T1992698J94  
T678920J94  
T1669084J94  
T931536J94  
T2027338J94  
T1774271J94  
T987838J94  
T1908298J94  
T1816109J94  
T1908303J94  
T962955J94  
T2024872J94  
T1051444J94  
T2009131J94  
T1796967J94  
T1979363J94  
T1694421J94  
T591277J94  
T1992722J94  
T1760985J94  
T1992514J94  
T2024888J94

## ABY ZAMÓWIĆ DZWONEK POLIFONICZNY

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7028 A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. PT808452J94) DLA TELEFONÓW SAMSUNG (N600, N620, T100, T700, V100) ZAMIAST T WPISZ S. NP. SA808452J94. W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKE WAP Z KTÓRA NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAC DZWONEK. ABY WYŚLAĆ DZWONEK INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER DZWONKA (NP. +4860X600600:PT808452J94)

## ABY ZAMÓWIĆ DZWONEK MONOFONICZNY

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7228 DLA TELEFONÓW NOKIA, SENDO, MITSUBISHI, SAMSUNG, SONY ERICSSON W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. T1213662J94) DLA SIEMENSA ZAMIAST T WPISZ S. NP. J1213662J94. MOTOROLI ZAMIAST T WPISZ H. NP. H1213662J94. DLA SAGEM ZAMIAST T WPISZ G. NP. G1213662J94. ABY WYŚLAĆ DZWONEK INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER DZWONKA (NP. +4860X600600:T1213662J94)

Jeśli Twój telefon ma przeglądarkę WAP to już teraz masz dostęp do tysięcy gadżetów WapStera.

Wpisz adres: **WAP.WAPSTER.PL** i połącz się!

## ANIMOWANE WYRASZACZ, ANIMACJA NR 7028

NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SONY ERICSSON, ALCATEL, LG, SHARP, SAMSUNG



WYŚLIJ SMS NA NUMER 7028 A W TREŚCI WPISZ NUMER ANIMACJI (NP. AN1060784J94) W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKE WAP Z KTÓRA NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAC ANIMACJĘ. ABY WYŚLAĆ ANIMACJĘ INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER ANIMACJI (NP. +4860X600600:AN1060784J94)

W TELEFONACH NOKIA ANIMACJA SŁUŻY JAKO GRAFIKA DO WIADOMOŚCI MMS

## IMAGINACJE WYRASZACZ, IMAGINACJA NR 7028

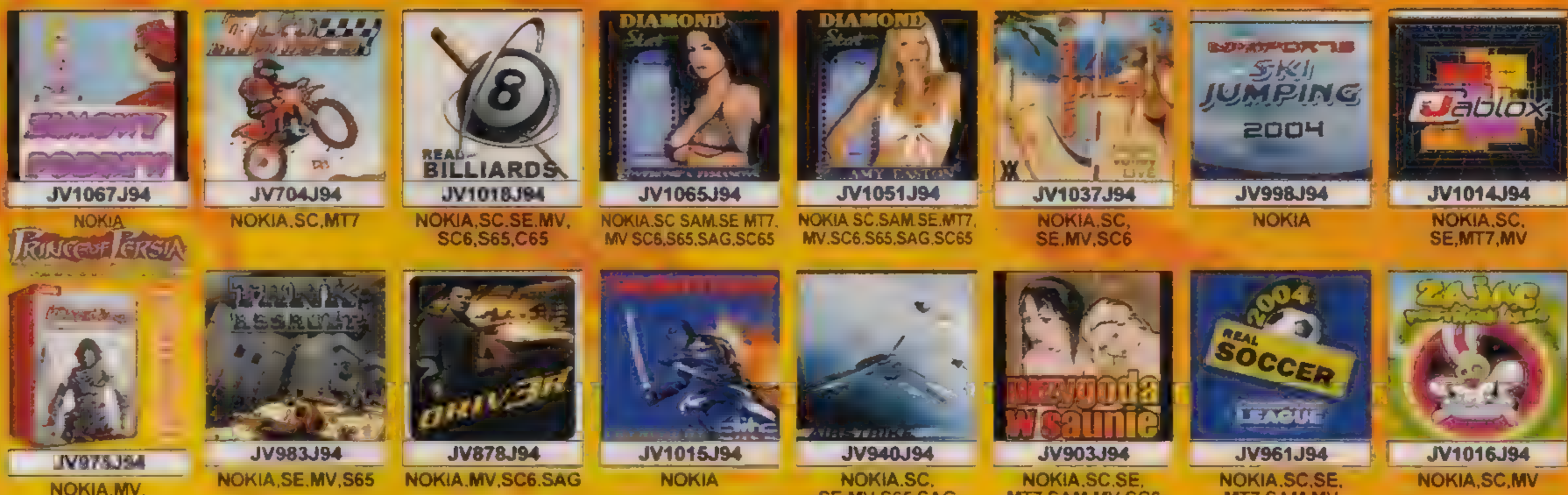
NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, ERICSSON, SONY ERICSSON, MOTOROLA



NOKIA WPISZ NUMER SPÓD OBRAZKA NP. L815660J94  
NOKIA WYRASZACZ ZAMIAST L WPISZ V NP. V815660J94  
SIEMENS ZAMIAST L WPISZ D NP. D815660J94  
SAMSUNG ZAMIAST L WPISZ Z NP. Z815660J94  
ERICSSON ZAMIAST L WPISZ T NP. T815660J94  
SONY ERICSSON ZAMIAST L WPISZ I NP. I815660J94  
MOTOROLA ZAMIAST L WPISZ M NP. M815660J94

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7228 A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA (NP. L815660J94) JEŚLI CHCESZ WYŚLAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER OBRAZKA (NP. +4860X600600:L815660J94)

ODPOWIEDZ NA NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA ZNAJDZIESZ NA STRONIE [WWW.WAPSTER.PL/FAQ](http://WWW.WAPSTER.PL/FAQ)  
REKLAMACJE MOŻNA ZGŁASZAĆ W DNI ROBOCZE OD 9.00 DO 17.00 POD NUMEREM 0 708 777 677  
(CT Creative Team 1.35 PLN/MIN + 28 PLN/MIN z VAT) LUB NA ADRES INTERNETOWY [WAPSTER@WAPSTER.PL](http://WAPSTER@WAPSTER.PL)  
Koszty wysłania SMS-a to: numer 728 1 PLN / 122 z VAT numer 728 2 PLN / 122 z VAT numer 748 4 PLN / 48 z VAT  
numer 7928 9 PLN / 108 z VAT Usługa dostępna w sieciach ERA, PLUS, IDEA, HEYAH, SAM, S.W.O.  
Połączenia z numerem 0-708-777-660 realizuje CT Creative Team 4 PLN/MIN (+ 86 PLN/MIN z VAT)  
REGULAMIN SMS-CZAT ZNAJDZIESZ NA STRONIE [WWW.WAPSTER.PL/CONTENT](http://WWW.WAPSTER.PL/CONTENT) POKUSA REGULAMIN DOC



## SPRAWDŹ CO MOŻESZ POBRAĆ NA SWÓJ TELEFON:

NOKIA: NOKIA 310C, 3230, 3310, 3510, 3650, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6610, 5800, 6820, 7200, 7210, 7250; SE: SONY ERICSSON (T610, T618, T620, T628, T630); MV: MOTOROLA (V300, V500, V525, V600); SAM: SAMSUNG (C100, X100, X600); SC: SIEMENS (S55, SL55, M55); SC6: SIEMENS (C60, MC60); S65: SIEMENS (CX65, M55, S65); SC65: SIEMENS (C65); MT7: MOTOROLA (T720, T722)

SAG: SAGEM MY X5?

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7028 A W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. JV97J94) NAJPIERW SPRAWDŹ CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWÓJ MODEL TELEFONU. W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKE WAP Z KTÓRA NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAC GRĘ. ABY WYŚLAĆ GRĘ INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER GRY (NP. +4860X600600:JV97J94)

## MOJA TAPETA NR 7028

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG, PANASONIC GD67, PHILIPS, LG, SHARP, SENDO S600



TERAZ MOŻESZ MIEĆ KOLOROWĄ TAPETĘ Z DOWOLNYM WPISANYM PRZEZ SIEBIE TEKSTEM (POJAWI SIĘ ON W MIEJSCU WPISANYCH PRZEZ NAS PRZYKŁADOWYCH SŁÓW!)

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7028 A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA TEKST (NP. BT1583355J94: Kocham Cie itp.) W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKE WAP Z KTÓRA NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAC TAPETĘ

JEŚLI CHCESZ WYŚLAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER OBRAZKA TEKST (NP. +4860X600600:BT1583355J94:Zuzia)

## KOLOROWE TAPETY NR 7028

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG, PANASONIC GD67, PHILIPS, LG, SHARP, SENDO S600



WYŚLIJ SMS NA NUMER 7028 A W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP. B776000J94) W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKE WAP Z KTÓRA NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAC TAPETĘ. ABY WYŚLAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER TAPETY (NP. +4860X600600:B776000J94)

## FLIRT NA ŻYWO





# SeaWorld

## ADVENTURE PARKS

# TYCOON 2



Niestety, kamery nie da się przysunąć nawet o centymetr

**W**ycieczka do parku wodnego z egzotycznymi zwierzętami to dla wielu z nas przyjemność, o której możemy tylko pomarzyć. W takich chwilach z pomocą przychodzi SEAWORLD ADVENTURE PARKS TYCOON 2, czyli symulator parku wodnego. Co prawda, gra nie pozwala uczestniczyć w zabawie z poziomu turysty, ale nawet zarządca może czasami odsapnąć i przyjrzeć się z bliska swojemu dziełu.

Zasadnicze zmiany wprowadzone w SAPT2 dotyczą grafiki. Archaiczna, dwuwymiarowa oprawa odeszła do lamusa. Jej miejsce zajęło pełne 3D. Takie zmiany nie należą do łatwych, na dodatek trudno przewidzieć końcowy efekt. SAPT2 ten proces udał się połowicznie. W grze rosną „płaskie” drzewa, a rozdzielczość tekstur pozostawia wiele do życzenia. Z pozytywów – warto wspomnieć, iż uzyskaliśmy pełną kontrolę nad kamerą. Szkoda tylko, iż przybliżanie zostało mocno ograniczone

– bardzo trudno przyjrzeć się zwierzętom. Skupmy się jednak na esencji zabawy.

Rozgrywka w SAPT2 polega na kierowaniu i rozbudowie wodnego parku rozrywki. Od ciebie zależy,

które atrakcje zostaną wybudowane, jakie będzie ich rozmieszczenie, ceny biletów, liczba pracowników, zwierząt, usytuowanie alejek, roślinność w parku, programy pokazów i wiele innych rzeczy. Rozgrywka dzieli się na dwie kategorie: scenariusze oraz wolną grę. Te pierwsze są jednocześnie samouczkiem, chociaż nie poprowadzą cię za rękę – nakreślą jedynie ogólne zasady rządzące światem wodnej rozrywki.

Budowle w SAPT2 dzielą się na cztery kategorie: pokazy zwierząt, przejażdżki i rozrywka, jedzenie i picie, toalety i administracja. Łącznie jest ich ponad 50, nie licząc elementów ozdobnych oraz roślinności. Występy zwierząt wodnych to podstawa funkcjonowania każdego parku. Bez nich nie mógłbyś nazwać swojego parku wodnym – niczym nie różniłbyś się od

zwykłego wesołego miasteczka. Każdy gatunek zwierząt wymaga oddzielnego lokum: terrarium, delfinarium, basenu czy oczka wodnego. Do wyboru masz: delfiny, fokę, żółwie, flamingi, rekiny i kilka innych. Oczywiście, zwierzęta nie pojawiają się same – należy je zaadoptować, płacąc przy tym grubą forszę. Aby utrzymać zwierzęta w dobrej kondycji i zdrowiu, powinieneś także wynająć specjalnych opiekunów.

Poza podziwianiem piękna fauny i flory zwiedzający lubią zaszaleć na rollercoasterach, karuzelach oraz innych generatorach mdłości. Kiedy turyści wybawią się za wszystkie czasy, najczęściej dopada ich głód i pragnienie. Dlatego warto wybudować kilka restauracji, kawiarenek czy budek z hotdogami i watą cukrową. Należy także pomyśleć o toaletach, punkcie informacyjnym, bankomatach, sklepach z pamiątkami oraz pomieszczeniach dla obsługi parku. Oczywiście, nie wystarczy po-

stawić wszystkiego obok siebie. Trzeba przemyśleć projekt i z głową rozlokować budynki. Na przykład, toalety nie powinny stać zbyt blisko restauracji, gdyż smród może odstrążyć nawet najgłodniejszych zwiedzających, a punkt informacyjny powinien być blisko wejścia do parku.

Nawet najlepszy zarządca w pewnym momencie zacznie gubić się w labiryncie budynków, zwierząt, pracowników i projektowania. Wtedy z pomocą przychodzą wskaźniki zadowolenia klientów z poszczególnych elementów parku: piękna, poziomu cen, zatłoczenia, czystości, różnorodności, opieki nad zwierzętami, ochrony przyrody oraz badań. Dowiesz się dzięki temu, na których aspektach swojego przedsięwzięcia powinieneś się skoncentrować. Średnia z tych wskaźników

przekłada się na

## Delfiny a człowiek

*Delfiny fascynowały ludzi już w starożytności. Wielokrotnie zdarzało się, iż ratowały rozbitków lub broniły ludzi przed drapieżnikami. Najstarsze dowody obcowania ludzi z delfinami to rysunki skalne w północnej Norwegii, pochodzące z około 2200 lat p.n.e. Wiele okazów starożytnej sztuki użytkowej przedstawia delfiny. Starożytni Grecy karali śmiercią za zabicie delfina. Rzymianie bili monety z wytłoczonym delfinem. W mitologii aborygenów australijskich istnieją legendy o tym, że delfiny przybyły z gwiazdozbioru Syriusza, aby nauczyć ludzi radości i spontaniczności w życiu*

[http://pl.wikipedia.org/wiki/Delfiny\\_oceaniczne](http://pl.wikipedia.org/wiki/Delfiny_oceaniczne)

tym więcej ludzi przyjdzie wydać u ciebie pieniądze – a przecież o to chodzi.

Aby przedłużyć żywotności gry, autorzy wprowadzili do zabawy możliwość prowadzenia badań nad udogodnieniami oraz nowymi elementami parku. Opcja ta szczególnie przydaje się podczas wolnej gry, kiedy to już zbudujesz prężnie funkcjonujące przedsiębiorstwo. SAPT2 zachęca do zbudowania parku na podstawie jednego z istniejących w rzeczywistości. Niestety w Polsce trudno znaleźć takie miejsce – pozostaje polegać na własnej wyobraźni.

Dla weteranów strategii ekonomicznych SAPT2 może okazać się odrobinę za prosty.

ilość gwiazdek parku. Im więcej gwiazdek zdobędziesz,

Nawet tycoon nie uchronią się przed przejściem w 3D!

Zdobywanie pieniędzy i zaspokajanie potrzeb klientów przychodzi wyjątkowo łatwo. Jedynym prawdziwym utrudnieniem są ograniczenia czasowe, wprowadzone do wielu scenariuszy.

Na koniec chciałem zaznaczyć, iż SAPT2 nie wnosi wiele nowego do gatunku. Jeśli dawno nie bawiłeś się w tego typu gry, to z pewnością miło spędzisz przy niej kilkanaście godzin. W przeciwnym razie możesz spokojnie zacząć na coś bardziej oryginalnego.

Strategia ekonomiczna

SeaWorld Adventure Parks Tycoon 2

3+

DE

☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

Wymagania sprzętowe:  
Procesor 1800 MHz, 512 MB RAM,  
200 MB wolnego miejsca na HDD

cena  
19.99\$

Deep Red Games / brak  
[www.activisionvalue.com/titles/SeaWorld2/](http://www.activisionvalue.com/titles/SeaWorld2/)

Różnorodność budynków i elementów scenarii, udźwiękowienie

Wtórność pomysłów, niska jakość tekstur, ograniczony zoom

grafika 3

Nowa odsłona symulacji parku wodnego skupia się na technicznych zmianach, scenariusze rozgrywki pozostały w zasadzie takie same

dźwięk 4

trajda 4

Bujna roślinność to podstawa udanego parku – krzewów i kwiatów nigdy za wiele



Przygody pomysłowego robota, czyli rozrywka raczej dla młodszych graczy...

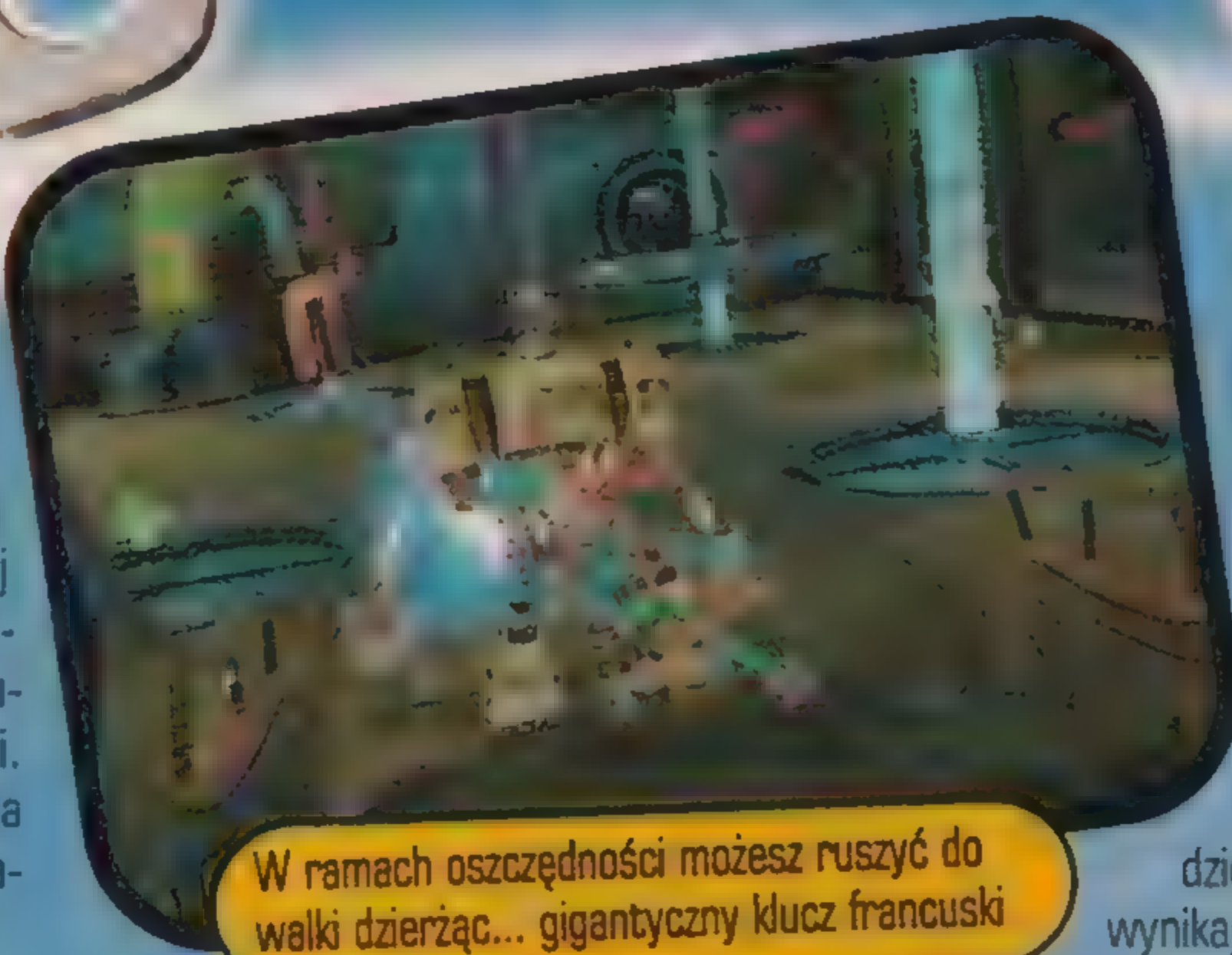
**P**rzemysł filmowy i komputerowy zacieśniają współpracę przy produkcji gier komputerowych. Coraz częściej premiery nowych filmów, w szczególności animowanych, są połączone z ich komputerowymi, interaktywnymi odpowiednikami. Jakość takich gier niejednokrotnie pozostawia wiele do życzenia, ale wygląda na to, że sprawy mają się coraz lepiej.

W ROBOTS wcielisz się w postać ambitnego robota o imieniu Rodney, wywodzącego się z biednej rodziny, którego największym pragnieniem jest zmienić świat na lepsze. W pogoni za swym marzeniem Rodney udaje się do „Miasta Robotów”, by odnaleźć jednego z najwspanialszych wynalazców wszech czasów – Big Welda.

Na miejscu okazuje się, iż idol gdzieś zniknął, a jego miejsce zajął zły Ratchet, który zamierza wprowadzić w życie swój niegodziwy plan. Skąd my to znamy?

ROBOTS należy do gatunku trójwymiarowych gier akcji, platformówek widzianych z perspektywy trzeciej osoby. Sedno zabawy polega na odnajdywaniu rozsianych po planszach fragmentów planów nowych wynalazków oraz niezbędnych do ich realizacji części. Jednym z pierwszych udanych twórców i jednocześnie najwierniejszych towarzyszy Rodney'a jest Wonderbot – miniaturowy, latający robocik. Początkowo nie masz żadnego wpływu na jego postępowanie, jednak po zainstalowaniu modułu zdalnego sterowania otrzymasz opcję przełączania się pomiędzy głównym bohaterem a jego skrzydłowym. Wonderbot pozwala dotrzeć w niedostępne albo zbyt ciasne dla Rodney'a miejsca oraz odnajdywać zagubione przedmioty i części, pogłębiając w ten sposób rozgrywkę.

Rodney potrafi wykonywać podwójne skoki, wślizgi, podciągać się, zjeżdżać po linie, nakakiwać z im-



W ramach oszczędności możesz ruszyć do walki dzierżąc... gigantyczny klucz francuski



petem czy też walczyć wręcz. Nasz bohater nie jest robotem bojowym, dlatego w walkach korzysta z pomocy miniarsenału. Podstawową bronią dalekiego zasięgu jest wyrzutnia złomu z celownikiem snajperskim. Pozwala ona eliminować wrogów, zanim jeszcze zauważą twoją obecność. Ma jednak jeden poważny minus – amunicją do wyrzutni są kawałki metalu, które służą jako pieniądze w świecie robotów.

Wraz z rozwojem fabuły Rodney uzyska dostęp do bardziej zaawansowanych technicznie zabawek, jak chociażby magnetyczna spluwa, działania której łatwo się domyślić.

Roboty, w przeciwieństwie do ludzi, nie udoskonalają swoich umiejętności, tylko upgra-

## Roboty naprawdę

Dzisiejszym robotom daleko jeszcze do tych przedstawianych w grze ROBOTS. Ale prace nad cyfrowym przyjaciele człowieka trwają od wielu lat. W grudniu 2004 roku w Tokio reprezentowani robot ASIMO (Advanced Step in Innovative Mobility), który potrafi chodzić, biegać 13 km/h, skakać, chodzić po schodach, rozmawiać mową, podążać za obiektem, imitować przeszkody i nawet uścisnąć dłoń człowieka. ASIMO mierzy 130 cm wzrostu, waży 34 kg, a jego baterie służą mu 1 godzinę nieprzerwaną pracę.

Zainteresowanych odsyłam na stronę producenta: <http://www.honda.com/ASIMO>



de'ują

je. Można je po-

dzielić na dwie kategorie:

wynikające z fabuły oraz dodatkowe. Pierwsze, takie jak dłuższe kończyny czy zdalne sterowanie, są nieodzowne – bez nich liniowa fabuła nie ruszy z miejsca. Dodatkowe udogodnienia możesz pozyskać w specjalnych automatach rozsianych po świecie robotów po uiszczeniu odpowiedniej opłaty. Możesz wybierać spośród: zwiększonej pojemności magazynka, dodatkowej siły ognia, samonaprowadzania pocisków, skanerów, modułów do Wonderbota, galerii obrzązków oraz wielu innych.

ROBOTS w wersji PC to konwersja konsolowej edycji tej gry. Jest to wyjątkowo łatwe do zauważenia, gdy przychodzi do sterowania postacią. Zapomnij o klasycznym połączeniu myszka plus klawiatura. W ROBOTS najlepszym narzędziem do zabawy jest pad, na drugim miejscu stoi joystick, a na szarym końcu klawiatura. Gra na PC bez obsługi myszki zakręca o zbrodnię, jednak twórcy nie zostawili nam wyboru. Na dodatek, w ROBOTS nie uświadczysz inteligentnej kamery, która pomagałaby w podróżowaniu czy chociaż walce. W efekcie jedną ręką kontrolujesz Rodney'a, drugą obracasz i zoomujesz kamerę, a dodatkowo obsługujesz atak, wślizgi, tryb snajperski oraz strzelanie – nielatwa sztuka.

Oprawa graficzna ROBOTS prezentuje się przyzwoicie. Projektów etapów na poziomie HALF-LIFE 2 ani efektów godnych DOOM 3 nie sposób się doszukać, jednak najważniejsze, że gra jest kolorowa, żywa i utrzymana w ciekawej konwencji. Rozczarowaniem okazała się dla mnie maksymalna rozdzielczość ekranu, wynosząca zaledwie 1024 x 768 pixeli. W dobie wszechobecnych monitorów LCD powinna wynosić co najmniej 1280 x 1024, gdyż jest to naturalna rozdzielczość dla większości płaskich wyświetlaczy. Tak, tak – poprzeczka idzie w górę.

Nie da się ukryć, iż ROBOTS to pozycja skierowana do najmłodszych użytkowników komputerów. Starsi gracze niewiele znajdą w niej dla siebie. Największą przeszkodą dla weteranów nie jest infantylna grafika czy prosty język, ale brak prawdziwych wyzwań. Obawiam się, że jeśli ta gra nie otrzyma polskiej lokalizacji, to może być jej trudno odnaleźć się na naszym rynku.

Zjeżdżanie po wiszących kablach à la Indiana Jones to jedna z wielu umiejętności Rodney'a



Akcja / TPP

Robots

4-

PC PS2 GC Xbox GBA

Wersja PL

Multiplayer

Wymagania sprzętowe:

Procesor 1.5 GHz, 512 MB RAM, 1.4 GB wolnego miejsca na HDD

Eurocom Ent. / Vivendi Universal

www.robotsgame.com

cena 19.99\$

+ Świat robotów, animacja postaci, dynamizm, system ulepszeń bohatera

- Brak wyzwań, wyjątkowo nieprzyjemne sterowanie, niska rozdzielczość

grafika 4

dźwięk 4

fajda 3

ROBOTS to bezkrytycznie rozrywkowa gra z gatunku platformówek 3D, utrzymana w klimacie filmu o tym samym tytule. Gra w sam raz dla młodszych brata lub siostry

tekst: Tomasz „Cova” Kowalski



# Cops 2170

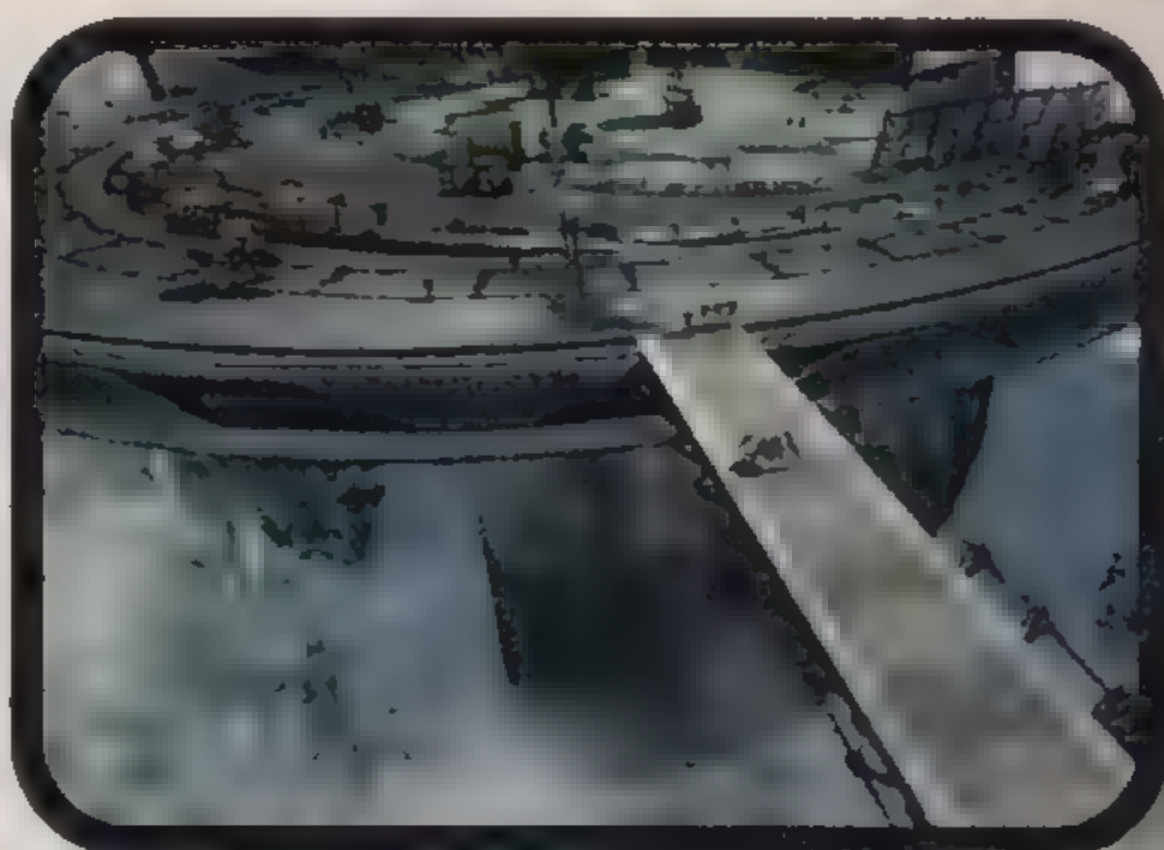
## THE POWER OF LAW

Rosyjska strategia turowa z ciekawą fabułą i kilkoma fajnymi pomysłami, niestety całkowicie zburzona przez błędy, pomyłki i niedoróbki. Gracz kieruje losami Kasi, świetnie uzbrojonej policjantki z dość odległej przyszłości. W czasie każdej misji dziewczyna zwiedza olbrzymie lokacje i rozmawia z napotkanymi postaciami. Czasem też werbuje do swojego oddziału innych ludzi, także inteligentne szczury o rozmiarach dobrze odżywionego psa. Kasia bierze udział w strzelaninach z mutantami bądź ze zwalczającym je Syndykatem. W zależności od podjętych decyzji, fabuła programu rozwija się w innym kierunku, a na gracza czekają nieco inne wydarzenia. Brzmi fajnie?

Program dotarł na rynek o pół roku za wcześnie. Ładne tapety obiecywały świetną grafikę. Niestety, skończyło się na obietnicach. Denerwują nieudolnie podłożone głosy aktorów. Dałoby się to jeszcze przeżyć, gdyby nie inne byki. Sztuczna Głupota przeciwników została

tak znakomicie zaprogramowana, że ręce opadają aż do samej ziemi. Brak tutoriala daje się mocno we znaki, podobnie jak konieczność przemieszczania się po mapie w turach. Ja rozumiem walki, ale przecież już w serii FALLOUT wymyślono, że bohater może łaźić gdzie chce i dopiero po spotkaniu przeciwnika zaczyna bawić się w te wszystkie punkty akcji i wskaźniki zdrowia. Poziom trudności został też chwilami sztucznie zawyżony, skutkiem czego gracz co pięć minut odczytuje zapisany stan gry. Strasznie to frustrujące!

W Sieci pojawiają się co prawda pierwsze latki. Poprawiają one Sztuczną Inteligencję oraz eliminują dziwaczne przekłamania grafiki wokół ikon, pojawiające się na kartach firmy ATI. Nie zmienia to jednak faktu, że w chwili obecnej COPS 2170 należy omijać z daleka. Być może za 165 lat gra będzie w pełni sprawna – teraz jest cuchnącym crapem.



Pajacek na moście. Nic zaskakującego. Gdyby zagrał w brydża... Może wtedy bym się zdziwił

Strategia

### Cops 2170: The Power of Law

2+

PC

PS2

GC

Xbox

☐ Wersja PL☐ Multiplayer

Wymagania sprzętowe:

Procesor 1.2 GHz, 128 MB RAM, 700 MB wolnego miejsca na HDD

MIST Land / brak

http://www.polgame.com/eng/

39.90\$

+ Przyzwoita grafika, ciekawa fabuła, fajne postacie

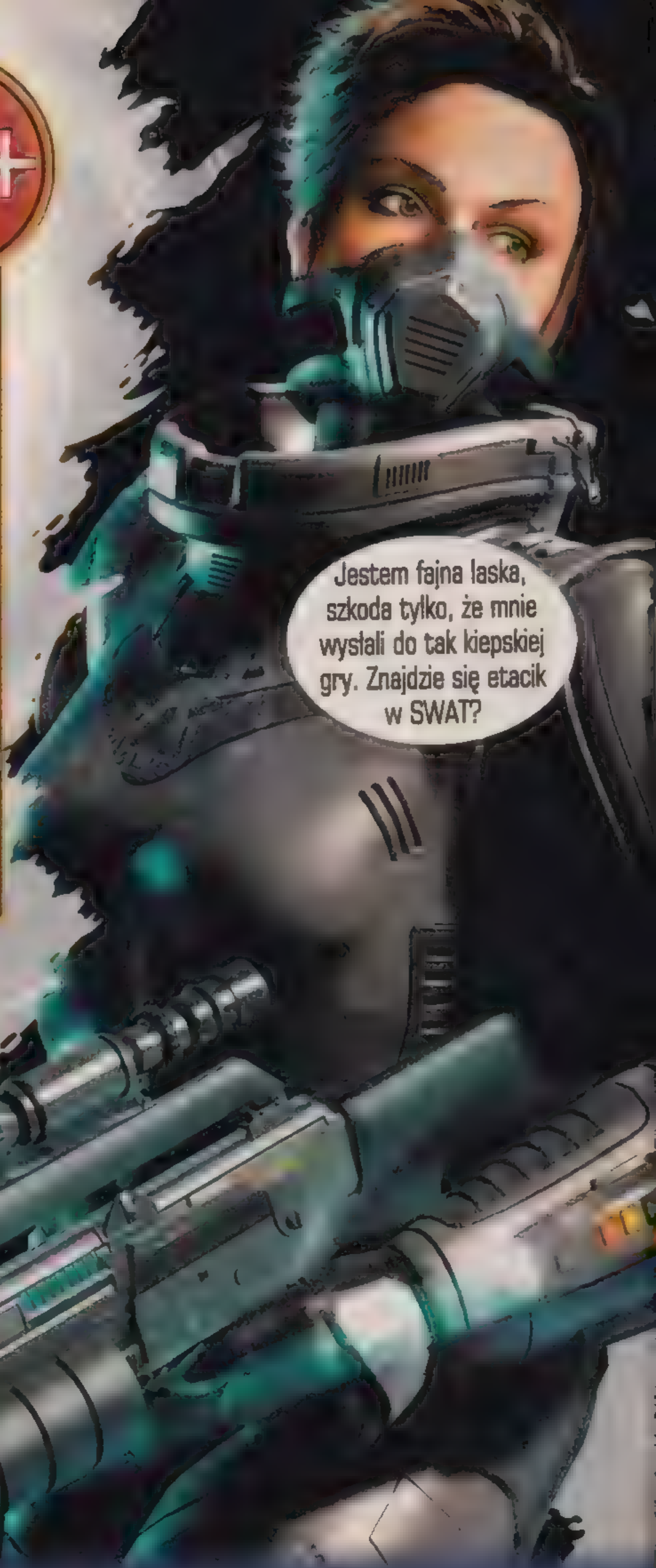
Koszmarne błędy i Sztuczna Inteligencja zakupkanego noworodka

grafika 3

dźwięk 3

fajda 2

To na szczęście nie jest kolejna odsłona serii EARTH. Cień, gdyby wyeliminować błędy. Dałoby się grać



Jestem fajna laska, szkoda tylko, że mnie wysłali do tak kiepskiej gry. Znajdzie się etacik w SWAT?

# RS3

RACING SIMULATION THREE



Najpiękniejsza motocykl F1 na świecie. Tylko... Oczekuj, że ten motocykl nie będzie się poruszał.



Start to najbardziej emocjonujący fragment wyścigu. Tu możesz nadrobić kilkanaście miejsc.

Przeniesione z konsoli wyścigi Formuły 1, pod względem realizmu dalekie od ideału, ale niezwykle przyjemne. W RACING SIMULATION 3 wystarczy przejechać kilka okrążeń, by poznać najtrudniejsze miejsca toru i wyczuć drogę hamowania bolidu. Stąd już bardzo krótka droga do ostrej i konkretnej rywalizacji z innymi zawodnikami pędzącymi po miejsce na podium. Osobom nie mającym cierpliwości do takich programów jak GRAND PRIX 4 czy F1 2002 produkt francuskiego Ubisoftu przypadnie do gustu.

Trybów zabawy również nie poskąpiono. Gracz może wziąć udział w pojedynczym wyścigu, zmierzyć się w mistrzostwach obejmujących 16 torów, powalczyć z czasem bądź swoim „duchem”, a także wykonać jeden ze scenariuszy przygotowanych przez autorów programu. Nie zabrakło również Multiplayera, tak w LAN'ie i Internecie, jak i na podzielonym ekranie. W opcjach znajdziesz garaż, umożliwiający zmodyfikowanie wyglądu pojazdu (opony, spojler, paliwo, skrzynia biegów itp.).

I najważniejsze: w RACING SIMULATION 3 można szaleć przy użyciu kierownicy bądź pada, choć i na klawiszach da się wygrać, zwłaszcza że programiści umożliwili wybór poziomu trudności.

Gra ukazała się na Zachodzie w grudniu 2002 roku. Spóźnienie odbiło się na jej oprawie graficznej, która obecnie wygląda bardzo przeciętnie. Rażą zwłaszcza zbytnio uproszczone pobocza, pikselowata



trawa i płaska jak deska publiczność. Efekty zderzeń – odpadające kola i zgubione skrzydła – wykonano za to całkiem przyzwoicie. Ponadto gra bez najmniejszych problemów rusza nawet na słabym sprzęcie. Nie trzeba więc redukcować detali i rezygnować z innych przyjemności. Kolejnym atutem jest niewygórowana cena. Szkoda jedynie, że autorzy programu nie mogli wykupić stosownych licencji. Zaklepała je na wyłączność inna prężna firma...

Wyścigi

### Racing Simulator 3

4-

PC

PS2

☐ Wersja PL☒ Multiplayer

Wymagania sprzętowe:

Procesor 400 MHz, 64 MB RAM, 600 MB wolnego miejsca na HDD

Ubi Soft / Hurtownia Play

www.rs3.play.com.pl

39.90\$

+ Umiejętnie dobrany model jazdy, sporo opcji konfiguracyjnych

Brak stosownych licencji, dość leciwa grafika

grafika 3

dźwięk 4

fajda 4

Dwa lata zajęło tej grze dojeżdżanie do Polski. Z tą szybkością bolid F1 nie powinien się poruszać!



# ROBAKI 3D

**P**ierwsza część czeskiej gry logicznej BERUSKY ukazała się w 2001 roku i nie kosztowała nic. Każdy mógł za darmo pobrać program z Sieci. Druga część, wydana w naszym kraju jako ROBAKI 3D, niestety nie należy do produkcji najtańszych. W dodatku stylizuje się beczelnie na WORMS 3D, z którą to serią nie ma nic wspólnego.

Gra zawiera obszerny tutorial, wyjaśniający zasady zabawy. Podzielona jest na etapy. W każdym z nich zadaniem gracza jest doprowadzenie owada do wyjścia znajdującego się w możliwie niedostępnym miejscu. W czasie swej wędrówki insekt przedstawia skrzynie i wchodzi na nie, wciska odnalezione guziki, wysadza zapory i korzysta z wind transportowych. Rozwala też kilofem kamienie blokujące dalszą drogę. W razie potrzeby odnajduje fajkę do nurkowania i za jej pomocą oddycha pod wodą (której na niektóre

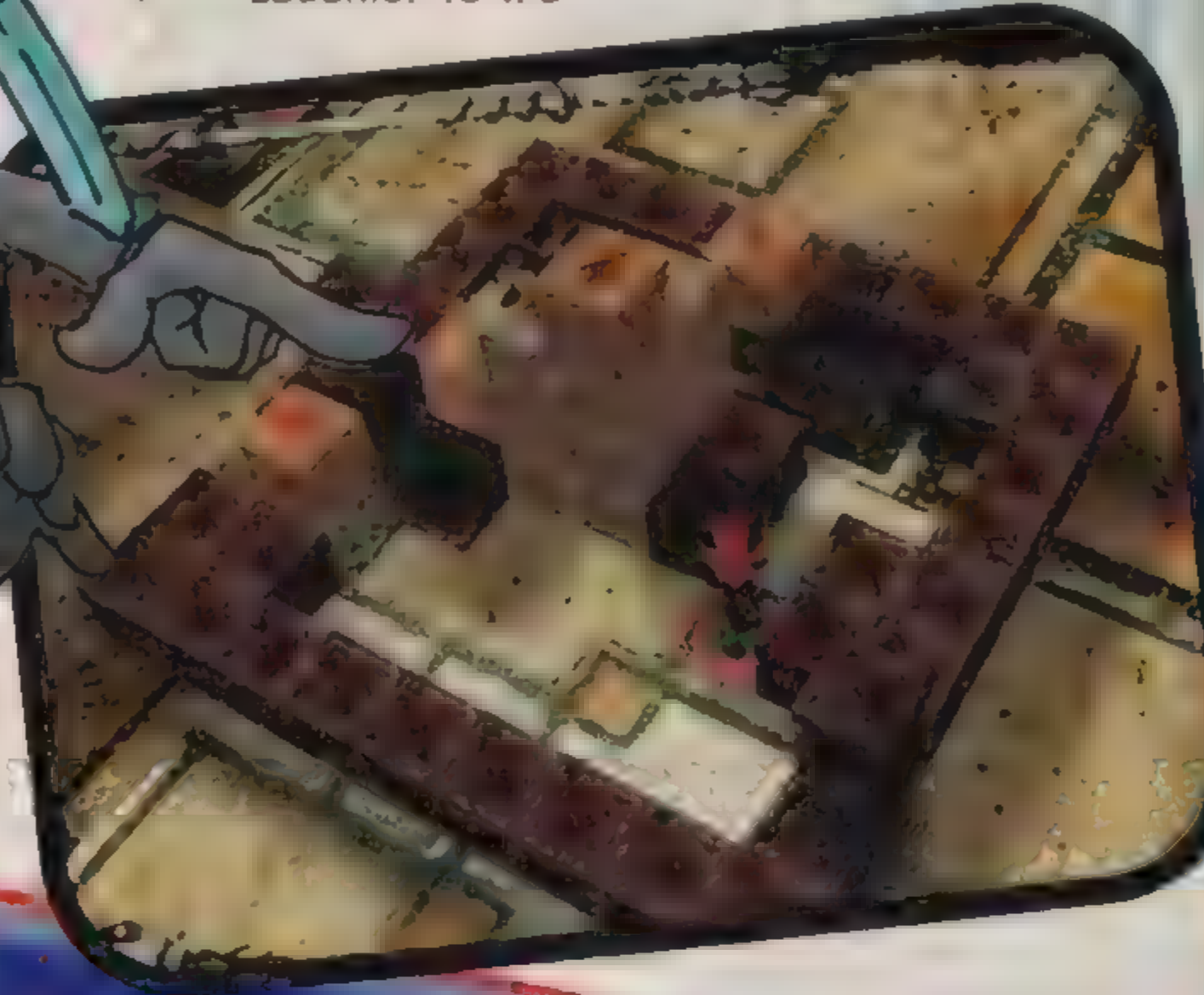


Hej, panowie. Nie pchać się. Każdy ma tu szansę na swoje 5 minut fizjola

Światy, które przyjdzie zwiedzić bohaterom, są bardzo duże. Widział ktoś trawę wielkości sosny??

nych plan-szach nie brakuje). Zabawę utrudnia fakt, iż robaki gracza mają ograniczony zasób sił. Niektóre przedmioty są w stanie przesunąć dopiero wtedy, gdy skonsumują turbowitaminę.

Na poszczególnych poziomach znaleźć można dziesiątki skrzyń i klocków. Nie brakuje też teleportów, wind, kamieni, podjazdów i portali. Liczba gratów jest tak naprawdę spora i dlatego pierwsze etapy sprawiają olbrzymie trudności. W dodatku nie ma możliwości cofnięcia się o ruch czy dwa, co niejednokrotnie ułatwiłoby zadanie. To fru-



strujące, zwłaszcza dla młodszych graczy, do których ROBAKI 3D są przecież adresowane. Świadczy o tym ładna, przejrzysta grafika, dziewięć dopracowanych scenarii po kilkanaście etapów każda, wreszcie prosta, dość słodka muzyczka przegrywająca w tle. Ponadto bohaterowie tej produkcji nie mogą zginąć – program po prostu na to nie pozwala.

Na rynku polskim ukazuje się niewiele gier logicznych. ROBAKI 3D mogłyby więc zarządzić, gdyby tylko były tańsze. A tak...

Logiczna

Robaki 3D

3+

PC

☒ Wersja PL

☐ Multiplayer

Wymagania sprzętowe:

Procesor 400 MHz, 64 MB RAM, 800 MB wolnego miejsca na HDD

Anakreon / Marksoft

www.anakreon.cz/Berusky2.htm

cena

79.90

+ Dużo etapów, ładna grafika

- Wysoka cena, dźwięk, poziom trudności

grafika 4

dźwięk 3

fajda 4

Sympatyczna, choć niesłusznie droga gra logiczna. Doskonały prezent dla fanów gatunku oraz przeciwników przemocy

# Pop Life



**P**ołączenie gry muzycznej z THE SIMS, roztąńczono, rozśpiewano, zwariowano, jednak zdecydowanie nie dla wszystkich. Fani Wielkiego Brata oraz telewizyjnych występów MopMan'a z pewnością będą z programu zadowoleni.

Na początku zabawy tworzysz swoją postać. Wybierasz jej płeć, kolor skóry, wielkość piersi i pupy, względnie klaty, w ostateczności twarz. Pobem przenosisz się na pustą dzielnicę. Stawiasz pierwszy pokój, instalujesz drzwi i okna, na ścianę rzucaś zieloną

tapetę, a na podłogę różowy parkiet. Inwestujesz w szafę, po czym przebierasz się w znalezione w niej ciuszki. Dopasowujesz melonik do konkretnego kroju sukienki, dobierasz buciki, okulary i koszulkę. Kupujesz też misia, do którego przytulasz się w chwilach zwątpienia. W ten sposób – przynajmniej na początku – zaspokajasz swoje potrzeby rozrywki. Twój dom i ciuchy określają twój styl. Może to być rock, glam, ale i rap czy hip-hop.

Chalupa powoli rozbija się. Inwestujesz bowiem w mikrofon i kilka innych gadżetów. Bierzesz też lekcje tańca, śpiewu i aktorstwa. Z czasem stawiasz pierwsze kroki na scenie. Jeśli udaje ci się opracować ciekawe układy choreograficzne, a do tego ciężko przepracować okres przygotowań, odnosisz wielki sukces. Zdobywasz sławę, pieniądze i swój własny zespół. Zatrudniasz najlepszych tancerzy i choreografów. Organizujesz koncerty, podbijasz serca fanów. Twoje graty nie mieszczą się już w pięciu pokojach, ale co z tego... stać cię na więcej!

Wbrew pozorom gra jest fajna, wciąga i nie nudzi się zbyt szybko. Pod względem graficznym nie urywa się do THE SIMS 2, za to ma lepszą oprawę dźwiękową. Dobrze spisał się też zespół lokalizujący – pojawiające się na ekranie napisy oraz profesjonalni lektorzy stanęli na wysokości zadania.



Skojarzenia z THE SIMS same się nasuwają... Buduj, kupuj, spełniaj zachcianki...

Symulacja

Pop Life

4

PC

PS2

☒ Wersja PL

☐ Multiplayer

Wymagania sprzętowe:

Procesor 600 MHz, 128 MB RAM, 1 GB wolnego miejsca na HDD

Monte Cristo / Techland

www.montecristogames.com/

cena

49.90

+ Świetna muzyka, dobre spożyczenie

- Boję się, że chłopcy znudzą się tą grą

grafika 4

dźwięk 5

fajda 4

Gratka dla fanów THE SIMS. Przejmujesz kontrolę nad początkującą gwiazdeczką i robisz z niej prawdziwą muzyczną boginię



# PRINCE OF PERSIA

## WARRIOR WITHIN™

**część 2**

Przed tobą druga część poradnika do najmroczniejszej z dotychczasowych przygód Księcia

### 12 Druga wieża

**M**iesiąc temu przerwaliśmy przygodę w głównej komnacie, po wyczerpujących przygodach w Mechanicznej Wieży. Dama w czerwieni, Kaileena, wręczyła ci Lion Sword. Nowy oręż jest znacznie potężniejszy od starego, jednak czerpie swą moc z twoich sił vitalnych. Zwracaj więc uwagę na poziom energii bohatera. Twój kolejny cel to Wodna Wieża. Na jej szczycie powinien znajdować się mechanizm zwalniający drugi zamek wrót sali tronowej. W drogę!

Przekręć dźwignię o 180 stopni, by zyskać dostęp do drugiej wieży. Wdrap się na skalne bloki, przebiegnij po ścianie i skocz na wąską półkę. Rozbij stojącą nieopodal skrzynię i ruszaj krótkim korytarzem (uwaga na wirujące ostrza!), aż wydostaniesz się na świeże powietrze. Na zewnątrz zeskocz niżej, by zgarnąć zawartość kolejnej skrzyni i wróć na górę. Uaktywnij pomost. Przebiegnij po nim, spowalniając wcześniej czas. Wbiegnij na ścianę, by chwycić się drążka. Skocz na kolejny i dalej – na przycisk wysuwający kładkę. Znów spowolnij czas i biegnij przed siebie, ku urokliwemu ogrodowi z fontanną.



Wdrap się na pierwszy drążek i skocz w stronę przycisku na ścianie



### 13 Wodna dziewczica

**Z**nalazłeś się w niewątpliwie pięknych okolicznościach przyrody. Złap oddech i przespaceruj się po ogrodzie, eliminując mało wymagających przeciwników. Pamiętaj, by zatłuc wszystkie ptaszyska – mogą ci zaszkodzić, gdy za chwilę będziesz balansował kilka metrów wyżej. W lewej odnodze ogrodu, tuż obok posągu, znajdziesz skrzynię. Skończyłeś zwiad? Wdrap się zatem po drabinie stojącej obok wejścia. Na górze czeka krucha upiór, którego popieść nowym ostrzem. Kiedy czmychnie, wdrap się wyżej i ponownie spuść mu łomot. Pobiegij po ścianie, zeskocz na półkę i po raz trzeci poturbuj upiora – oczy-

na drążek, a z niego na gałąź. Skocz na linę i pobiegij po ścianie do kolejnego drążka. Skocz na ostatnią belkę i już stoisz na pomoście. Aby otworzyć drzwi na końcu pomostu, musisz wspiąć się na filar, przeskoczyć na platformę obok, użyć dźwigni, by opuścić drewniany pomost, i przeciągnąć kamienny blok na przycisk. Za drzwiami jest obrotowa dźwignia. Gdy jej użyjesz, zostaną uaktywnione mechanizmy w pierwszym ogrodzie. Zejdź do akweduktu i po gzymsie przejdź na drugą stronę muru. Po przeciwległej stronie wąskiej kładki dostrzeżesz splekany fragment ściany, za którą znajduje się jeden z bonusowych mieczy. Niestety, nie potrafisz jeszcze rozbijać uszkodzonych fragmentów muru. Będziesz mógł wrócić w to miejsce, gdy posiadasz tę umiejętność.



wieście, jeśli do tej pory jeszcze go nie ukatrupiłeś. Skieruj swe kroki w stronę posągu, wdrap się na drążek i skocz do wyjścia. Opuszczając się po kolejnych gzymsach zejdź na podłogę. Przebiegnij na drugą stronę korytarza, zabij strażnika i wdrap się na górę. Tu możesz zasejwować grę i zregenerować siły, pijąc wodę z fontanny. Na zewnątrz obróć dźwignię i pobiegij do ogrodu, zabijając po drodze strażnika. Tu czeka cię nieliczna jatka – zabójczynie, strażnicy w turbanach i demony chcą cię upolować. Po walce otwórz skrzynię i pojejdź do miejsca, w którym brakuje fragmentu barierki. Zeskocz na gzyms poniżej i jeszcze niżej. Przebiegnij po ścianie. Trafisz do korytarza pełnego pułapek. Po gzymsach zejdź na niższy poziom. Układ pułapek nie należy do wyrafinowanych – aby je ominąć, należy turlać się niemal bez przerwy i okazjonalnie spowalniać czas. Na końcu korytarza tradycyjnie znajdziesz Life Upgrade – to już piąty! Wróć po własnych śladach do ogrodu i stłucz przeciwników. Po walce zlokalizuj dźwignię i podbiegnij do niej po ścianie – pojawi się kamienny blok. Natychmiast spowolnij czas i wdrap się na górę – na gzyms. Skocz na gałąź, a z niej na belkę. Skorzystaj z drążka, by wylądować na kolejnym gzymsie. Balansując na szczycie ogrodu, przejdź na następną belkę i skocz



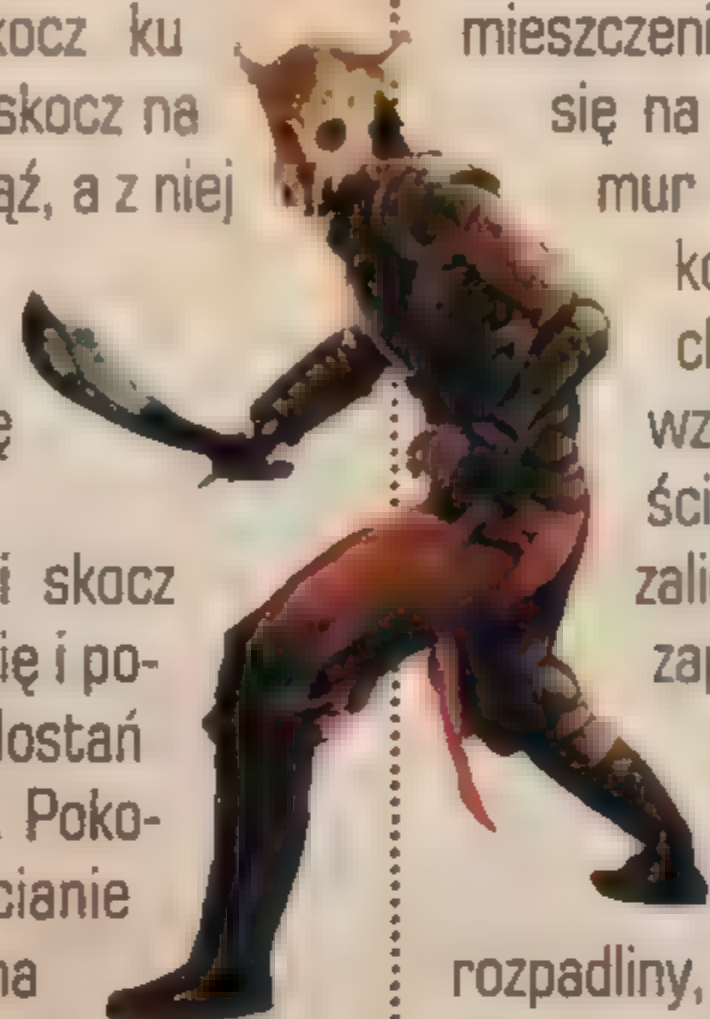


## 14 Woda i ogrody

**P**ozabijaj strażników, wdrap się na głaz przy wyjściu i przeskocz na kamienną konstrukcję nieopodal. Przedostań się na taras. Korzystając z gzymsów po prawej wdrap się wyżej i zabij przeciwników. Uwaga na niewidzialne zabójczynie! Po wygranym starciu pobiegnij po ścianie na gałąź. Przeskocz z niej na gzyms przy zniszczonej ścianie. Zeskocz na gałąź poniżej i opuść się na kamienną konstrukcję. Przy zniszczonej rzeźbie wdrap się po pnączu do wyjścia. Zejdź po gzymsach na dół korytarza i przedostań się na drugi koniec, tyknij nieco wody z fontanny.

Zabij przeciwników, zejdź niżej i wykonaj skok w prawo. Zniszcz czających się za rogiem przeciwników i rozpocznij wspinaczkę. Obejdź filar, przebiegnij kawałek po ścianie i skacz ku szczelini. Zaszlachtuj zabójczynie i wdrap się na kamień. Teraz podciągnij się na gzyms i skocz w stronę pnia. Wdrap się na samą górę i przedostań na zrujnowany mur. Skocz ku szczelini po prawej, miń filar i zeskocz na fragment ogrodzenia. Teraz na gałąź, a z niej na nieco stabilniejszy grunt. Daj susa na kolejną gałąź, a z niej na niewielką polankę. Poruszając się po ścianie dotrzesz do fontanny.

Pobiegij po pobliskim murze i skocz z niego na gałąź. Zatlucz zabójczynie i pobiegij w stronę szczeliny. Przedostań się na polankę i ruszaj korytarzem. Pokonaj rozpadlinę, biegnąc po ścianie i przeskakując ze zgniataki na zgniatakę. Pobiegij po ścianie do liny. Z liny skocz na pień drzewa, potem na kolumnę. Zjedź na ziemię. Czeka cię kolejna przeprawa z kruczym upiorem. Po walce skocz na kolumnę i dalej na podest. Z występu w murze przeskocz na pobliską kolumnę i dostań się do otworu naprzeciwko. Zabij dwie niewidzialne zabójczynie. Zdaje się, że troszkę się spóźniłeś... jakieś kilkaset lat. Trzeba zatem poszukać Por-



talu Czasu. Pobiegij po ścianie i dostań się na kolumnę, z której przeskocz na pień. Z kolejnej kolumnki przeskocz na fragment muru. W pomieszczeniu poniżej zabij przeciwników, wdrap się na gzyms i opróżnij skrzynię. Wróć na mur i wykonaj serię skoków w kolejności: kolumna, drzewo, drążek, mur. Po chwili nadciągnie Dahaka i zmusi cię do wzięcia nóg za pas. Biegij szybko po ścianie do drabiny. Zjedź po niej na dół, zalicz dwa drążki i dalej po ścianie nad zapadającą się posadzką. Pokonaj dwie rozpadliny i skorzystaj z następnej drabiny. Pobiegij po ścianie do wyjścia. Uciekaj, pokonując kolejne rozpadliny, korzystając z lin i biegnąc po ścianach. Gdy zobaczysz kolejną drabinę, od Portalu Czasu i fontanny dzielą cię tylko metry.

Po raz kolejny gościś w przeszłości. Cofnij się kawałek i zabij strażników w turbanach. Po drabinie wdrap się na wyższy poziom. Skorzystaj z drzwi po lewej, przeskocz przez barierkę i daj susa w kierunku poręczy. Kilka skoków dalej zostaniesz ponownie osaczony przez strażników, ale to oni powinni się bać ciebie. Po krótkiej wal-

ce skieruj swe kroki do korytarza. Wejdź po drabinie i przeskocz na dźwignię. Prędko biegnij w kierunku drzwi, zabij strażników, wdrap się na kilka gzymsów i skorzystaj z kolejnej drabiny. Biegnąc po ścianie, omiń trzy wirujące tarcze. Znajdziesz się w korytarzu. Omiń kolejną pułapkę i użyj fontanny.

W ogrodzie pozabijaj wszystkich przeciwników. Otwórz skrzynię i przekręć obrotową dźwi-

gnię tak, byś mógł dostać się na szczyt rzeźby. Skocz na kolumnę, potem w kierunku szczeliny i do wnęki. Biegnij po ścianie i chwyć się liny, by przedostać się do drugiej obrotowej dźwigni. Za jej pomocą ustaw rzeźbę tak, by najdłuższy fragment wąskiej kładki skierowany był w stronę przepaści. Skocz na mur, na kolejną ruchomą rzeźbę i ku kolejnej dźwigni. Ustaw rzeźby tak, by najdłuższe fragmenty kładek skierowane były w stronę muru. Pobiegij po ścianie, chwyć się liny i przeskocz do wnęki w rogu. Ze szczeliny skocz na kolumnę i na rzeźbę. Dostań się na mur i rozwal skrzynię z artworkiem. Przeturlaj się pod bramą i użyj obrotowej dźwigni – woda płynie, wystarczy jeszcze nadać jej odpowiedni bieg. W pomieszczeniu, w którym się znajdujesz, jest przejście prowadzące do korytarza. Przed tobą szósty Life Upgrade!

Ustaw rzeźby w taki sposób, by woda wypełniła kanaliki. Kieruj się z powrotem na dół, do ogrodu. Użyj ostatniej dźwigni – skomplikowany mechanizm zacznie pracować i zwolni się drugi z zamków we wrotach do sali tronowej! Teraz kieruj swe kroki do pierwszego z odwiedzonych ogrodów.

## 15 Wrota stoją otworem

**Z**abij strażę. Przeskakując po poręczach przedostań się do kolejnej hordy wrogów. Biegnij na drugi koniec pomostu i po ścianie do liny. Wylądujesz na półce, gdzie znajdziesz kolejną skrzynię i przycisk, który niezwłocznie aktywuj. Pobiegij szybko i wdrap się na wysunięty kawałek muru, aby dostać się z niego na poręcz. Przesuń się nieco i skocz na gzyms. Użyj dźwigni i zejdź po drabinie na niższy poziom. Spękana ściana kryje kolejny z bonusowych mieczy – warto tu wrócić, gdy zdobędziesz Scorpion Sword, broń pozwalającą rozbijać uszkodzone fragmenty ścian. Póki co jednak, opuść się na najniższy



poziom i pobiegij po ścianie. Skocz na półkę. Za fragmentem muru znajdziesz skrzynię. Zjedź na dół po sztandarze, tyknij wody i do wyjścia.

Niebawem ponownie trafisz do głównej komnaty. Komitet powitalny czeka – Dahaka i tajemniczy czarny stwór. Póki co, Dahaka będzie się musiał obejść smakiem, palaszując jedynie czarnego stwora. Napij się wody z fontanny i zapisz grę, po czym ruszaj przez dobrze znany, lecz niebezpieczny korytarz wiodący do komnaty z klepsydrą. Spotkasz tu Kaileenę, która okazuje się być... samą Cesarzową Czasu!

## 16 Cesarzowa

**C**hoć Książę chciałby się z Kaileeną utożyc, Cesarzowa wierzy, że tylko śmierć jednego z nich może rozwiązać konflikt. Uprzedzam, walka jest trudna, nawet bardzo trudna – wymaga refleksu, opanowania i... szczęścia. Wskazane jest również zajrzenie do listy kombosów i nauczanie się kilku nowych sztuczek. Zanim rzucisz się do ataku, zawsze spowalniaj czas i dopiero wtedy wyprowadzaj morderczą serię ciosów. Kiedy spowolnienie się skończy, przechodź do defensywy, blokując ataki Cesarzowej bądź uciekając przed nią. Kiedy energia panny spadnie do ok. 2/3, pojawią się demony – zabij je jak najszybciej, każdy z nich zostawi po sobie porcję drogiego piasku. Następnie zajmij się rozbijaniem stojących pod ścianami dzbanów – w nich również możesz znaleźć nieco piachu. Kiedy uzupełnisz zapas piachu, podejdź do Kaileenę i podejmij walkę na nowo. Cały czas blokuj i stosuj unik, a gdy przeciwniczka przerwie na moment ofensywę, ponownie spowolnij czas i wyprowadź kilka mocnych ciosów. Po chwili Cesarzowa raz jeszcze wezwie na pomoc demony. Rozpraw się z nimi – jeśli masz mało energii i nie chcesz ryzykować, włącz spowolnienie czasu. Ponownie uzupełnij zapasy piachu, powalcz jeszcze chwilę z Kaileeną i ciesz oczy ciekawą scenką...





## 17 Daleka droga do domu

**W**ylądowałeś na skraju wyspy. Niestety, los nie pozwoli ci spokojnie odpłynąć do domu. Ledwie się pozbierasz, pojawi się Dahaka. Tradycyjnie już, wiesz gdzie pieprz rośnie! Przeskocz rozpadlinę i pobiegij po ścianie. Kilka skoków po drążkach i już zjeżdżasz po sztandarze na dół. Jeszcze kilka kroków i możesz złapać oddech. Jednak Dahaka wciąż czyha. Zapomnij o nim na moment i delektuj się arcyciekawą scenką. Okazuje się, że sam przyczyniłeś się do powstania Piasków Czasu, do czego tak bardzo nie chciałeś dopuścić! Pocieszenie znajdziesz w legendzie, której słowa wyryto na murze. Jeśli Maska Gniewu rzeczywiście istnieje, musisz ją odnaleźć – to twoja jedyna nadzieja!

Rozbij skrzynię z artworkiem i biegnij korytarzem. Po chwili zaczną cię ścigać Dahaki. Biegnij po ścianie, skocz na półkę po przeciwnej stronie korytarza i szybko rozwal beczki zagrażające ci drogę ucieczki. Po ścianie dobiegnij do liny, natychmiast skocz na fragment podłoża, po czym biegnij w kierunku poręczy. Kilka skoków i znajdziesz się na pomoście. Na jego końcu szybko zniszcz beczki i pobiegij po prawej ścia-

nie do kolejnego podestu. Użyj dźwigni i skryj się za wodną kotarą. Uff, pierwsza z serii gonitw zaliczona. Skocz na sąsiedni pomost i przesun głaz – dno grobowca podjedzie nieco do góry. Biegnij teraz do korytarza, z którego wyszedł Dahaka. Dwukrotnie przebiegnij po ścianie (w pobliżu stoi stojak z bonusową bronią) i daj susa na drążek. Kilka skoków, lądowanie, aktywowanie dźwigni i znowu jesteś bezpieczny.

Wdrap się na ścianę, skocz na półkę i przesun drugi głaz – dno grobowca ponownie podjedzie do góry. Puść się biegiem tym samym korytarzem co przed chwilą, jednak na rozdrożu nie skręcaj, tylko biegnij prosto. Przetocz się pod przeszkodą i korzystając z liny przedostań się na drugi kraniec przepaści. Czeka cię teraz odbijanie się od ścian, jeden przewrót pod przeszkodą i trochę akrobatycznej wspinaczki. Pędem po ścianie, po drążkach, znów po ścianie, zakręt w prawo i kolejna przeszkoda, pod którą musisz się przetoczyć. Skok, aktywowanie dźwigni i jesteś na górze. Przesun trzeci blok – możesz teraz dosięgnąć drążka i skoczyć za wodospad. Po chwili trafisz do Portalu Czasu, no i do fontanny naturalnie.



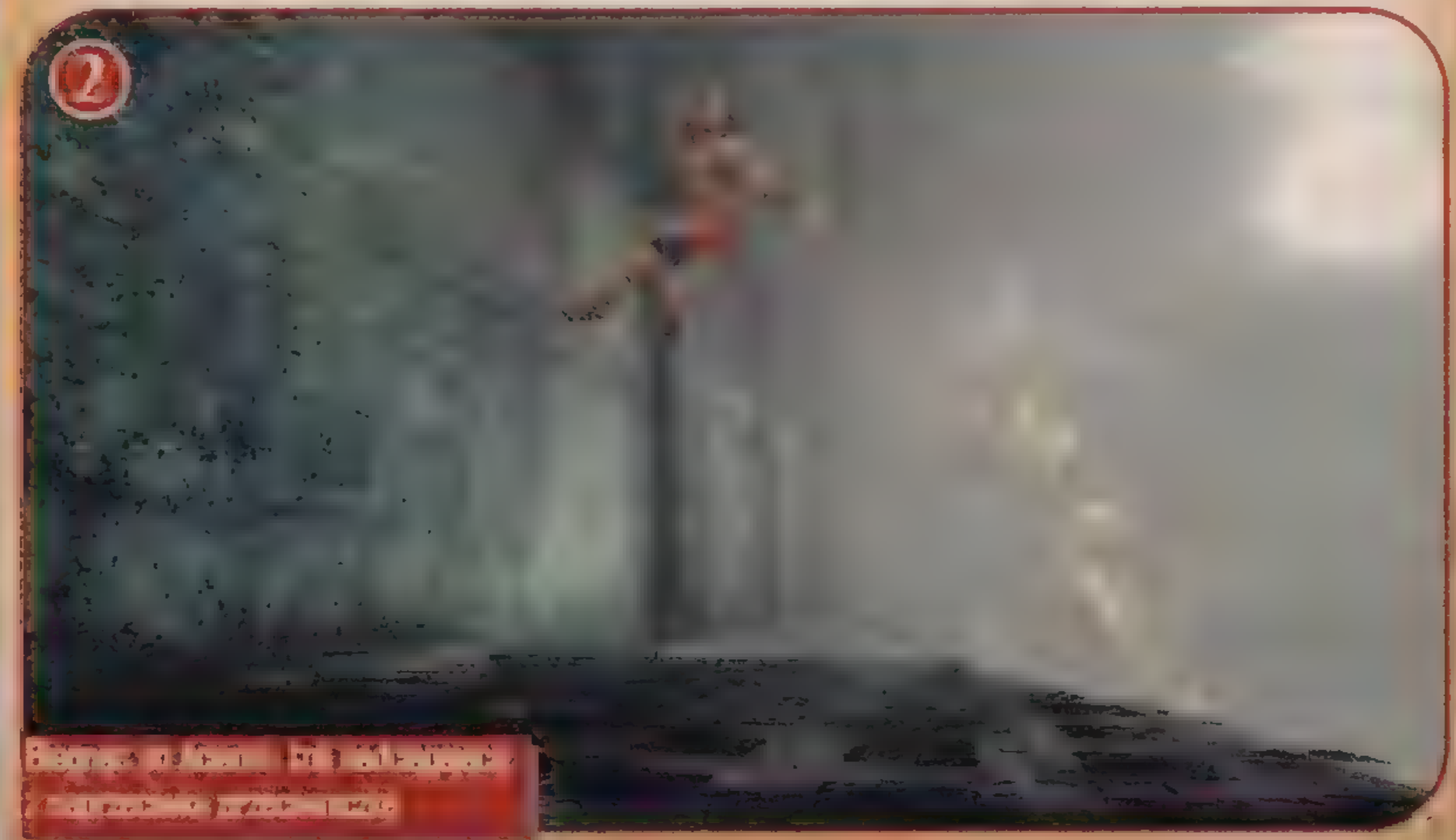
## 18 Nie zmienisz przeznaczenia



i przejdź na belkę. Kilka skoków i trafisz do korytarza, którego pilnuje spora grupka przeciwników. Nie poradzisz sobie z nimi w konwencjonalny sposób, staraj się zatem strącić ich w przepaść. Drabiny zawiodą cię wysoko na górę – znajdziesz tam fontannę. Zapisz grę.

Kolejni przeciwnicy – nie zwracaj sobie nimi głowy, nie zdołasz ich pokonać. Szybciutko przedostań się na belki wiszące pod sufitem. Balansując nad ziemią, będziesz musiał uporać się z dwiema zabójczyniami – poczekaj na ich atak, podskocz i tnij, zanim opadniesz z powrotem na belkę. Gdy przyjdzie ci biec po ścianie, w odpowiednim momencie musisz sieknąć nadbiegającą z przeciwnej strony przeciwniczkę. Nie martw się więc, jeśli sztuczka nie wyjdzie za pierwszym razem. Kawaleczek dalej znajdziesz dwa sztandary, po których zjedziesz na niższy poziom. Na dole ponownie zaskoczy cię Demon Czasu. Schody, lewa ściana, schody, beczki i już wodospad. Po raz kolejny zakpiłeś z Dahaki. Portal Czasu zabierze cię do przeszłości, dostaniesz również nowy atak. tyknij wody z fontanny i przygotuj się na kolejne atrakcje.

**T**wój aktualny cel to sala tronowa. Ponieważ nigdy wcześniej nie odwiedzałeś tych lokacji, nie pozostaje ci nic innego jak ufnie brnąć przed siebie. Zniszcz skrzynię z obrazem i ruszaj w głąb korytarza. Przebiegnij po ścianie i daj susa na pomost, gdzie czekają dwaj strażnicy. Znów pobiegij po ścianie i trochę powalcz. Pobiegij do rozpadliny



## 19 Tron i maska

**K**orytarz za Portalem Czasu najeżony jest pułapkami. Omiń wirujące pale, przetocz się pod obrotowymi ostrzami i pobiegij między ruchomymi tarczami. Skocz pod wirującym palem na zgniatarce. Przejdź szybko na drugą stronę rozpadliny. Kilka prostych pułapek i moment wytchnienia.

Po chwili staniesz się szczęśliwym posiadaczem Skorpion Sword. Ten mieczyk to prawdziwe cacuszko – potrafi rozbijać nakruszone ściany, których kilka już widzieliśmy po drodze – w wolnej chwili warto do nich wrócić i zobaczyć, co się tam kryje. Póki co, przetestuj nowy oręż na kilkunastu strażnikach, po czym opuść komnatę. Rozbij fragment muru, a znajdziesz się w średniej wielkości pomieszczeniu z celami. Podejdź po schodkach do obrotowej dźwigni, aby utorować sobie dalszą drogę. Spowolnij czas, aby łatwiej uporać się z nowym typem przeciwników – szarymi oprawcami. Z jednej z cel wyciągnij stalową klatkę i ustaw ją na przycisku. W drugiej jest skrzynia z bonusem. Opuść pomieszczenie, zjeżdż po drabinie i pokonaj kolejnych przeciwników. Spowolnij czas, by pokonać serię pułapek i rozbij ścianę. W komnacie przekręć dźwignię i zlikwiduj kilku strażników. Otwórz drzwi za pomocą przycisku

znajdującego się w jednej z cel. Spowolnij czas, aby przedostać się do kolejnej komnaty. Wypuść szarych oprawców z cel i wykończ ich korzystając ze spowolnienia czasu. W jednej z cel znajdziesz skrzynię. Przekręć obrotową dźwignię, by otworzyć przejście do fontanny. Odbijając się od ścian, wdrap się na wyższy poziom. Załatw stalowego golem – jest trochę twardszy od poprzednich, ale po spowolnieniu czasu nie powinien stanowić kłopotu. Wejdź pod drabinę na wyższy poziom, rozbij skrzynię z bonusem i przejdź do drugiej części komnaty. Rozwal dwie ściany. Wykończ przeciwników, pamiętając, by zaoszczędzić przynajmniej jedną porcję piasku. Po walce aktywuj przycisk w jednej z cel i natychmiast spowolnij czas. Biegnij szybko do drzwi, które niebawem opadną. Miń wirujące pale na schodach, przeturlaj się pod kursującymi w poziomie ostrzami. Na końcu korytarza czeka siódmy Life Upgrade.

Zadowolony? Wracaj do sali i przejdź do przyległego do niej pomieszczenia. Biegnij po ścianie i chwyć się belki. Po kolejnych belkach i gzymsach dostaniesz się na wyższy poziom. Mieści się tu biblioteka, pilnie strzeżona przez całą masę przeciwników. Prawdopodobnie ostro się napocisz, starając się wyrąbać sobie drogę na drugą stronę lokacji. Staraj się kryć w lukach z obrotowymi dźwigniami i tam wykańczaj pojedynczych przeciwników. Dźwignie odblokowują przejścia do dalszych segmentów





biblioteki. Na końcu opuść dźwignię, spowolnij czas i szybko dostań się do kolejnej obrotowej dźwigni. Regały przesuną się, a ty szybko przetocz się pod opadającymi drzwiami.

Wejść po drabinie na wyższe piętro i rozwał skrzynię. Rozpraw się z przeciwnikami, po czym wysuń dwa regały, stojące na końcu pomieszczenia. Odbijając się od nich, dostaniesz się wyżej. Po ścianie będziesz mógł przejść na drążek, a z niego skoczyć na belkę. Z ostatniej belki skocz na drążek, a z drążka w stronę szczeliny. Zsuń się na gzyms, kilka kroków w prawo, do góry i na belkę. Teraz do zawalonego korytarza, w którym znajdziesz skrzynię. Z gzymsu przeskocz na drewnianą konstrukcję i strąć zabójczynię. Przeskocz na identyczną konstrukcję i dalej – na zdobioną ścianę. Zejdź na najniższy gzyms i przesun się maksymalnie w prawo, po czym podciągnij się do góry. Korytarz prowadzi do ósmego Life Upgrade. Pułapki są dość proste, więc nie ma sensu się nad nimi rozwodzić.

Wróć na początek korytarza i pobiegij na ścianę w rogu. Z drewnianej konstrukcji skocz na półkę i skieruj się na belkę (uwaga na przeciwniczki!). Skocz w stronę otworu w ścianie i po belkach przedostań się do fontanny.

Kawałek dalej natrafisz na znane już miejsce – konkretnie Mechaniczną Wieżę. Powinieneś doskonale pamiętać te komnaty, w końcu spędziłeś tu masę czasu. Starą, dobrze znaną ścieżką opuść Wieżę i wróć do głównej komnaty. Jeśli masz ochotę, możesz teraz odwiedzić Wodną Wieżę i sprawdzić, co kryły splekane fragmenty muru, które mijaleś.

Będąc w głównej komnacie przesun obrotową dźwignię w ten sposób, aby kamienne bloki



W jednej z cel znajduje się przycisk otwierający przejście do kolejnego Life Upgrade



W bibliotece wyskaczysz się za wszystkie czasy, a i kraw na kindze nieczna nie zdazy zakrzepnąć

umożliwiły ci wspięcie się na balkon. Znaną drogą dostań się do wysokiej komnaty z balkonami i wdrap się na ten, na którym jest małe pomieszczenie zagrodzone przedziewiałą kratą. Zniszcz ją, następnie przysuń skrzynię do ściany ze świecami (obok jest mniejsza z artworkiem). Podbiegnij do góry i odbij się dwa razy, by trafić do sekretnego korytarza. Banalne pułapki nie przeszkodzą ci zgnać ostatniego, dziewiątego Life Upgrade! No to mamy komplet, ślicznie...

Wróć do głównej komnaty i skieruj swe kroki do sali tronowej. Teraz uwaga! Jeśli

zebrałeś wszystkie Life Upgrades, na środku komnaty z klepsydrą powinien leżeć Water Sword – najpotężniejsza broń w grze. Jeśli go teraz weźmiesz, będziesz mógł zobaczyć lepsze zakończenie. Jeśli zechcesz zobaczyć również gorsze, będziesz musiał wczytać stan gry sprzed zdobycia Water Sword, pozostawić miecz w sali z klepsydrą i powtórzyć długi fragment gry. Dlatego sugeruję, by powstrzymać się przed pokusą pomachania wodnym mieczem i zabrać go dopiero tuż przed finałową walką, po uprzednim zapisaniu gry. W ten sposób zo-

baczysz lepsze zakończenie. Gdy będziesz chciał obejrzeć gorsze – wystarczy, że wczytasz stan gry, nie weźmiesz miecza i powtórzysz ostatnie 15 minut (zamiast 2h) gry. A co, jeśli miecz nie leży w sali z klepsydrą? Najwyraźniej zapomnieliś o którymś z Life Upgrades. Bez obaw – masz jeszcze czas, by wrócić do przeoczonego korytarza.

Z komnaty z klepsydrą przejdź do sali tronowej i zniszcz ścianę za tronem. Znajdziesz tu Portal Czasu i otrzymasz ostatni zasobnik na piasek. Zapisz grę przy fontannie.

## 20 Oblicze czasu



W pieczarze starowisz lakomy kasek dla szarych psisk

**W** pieczarze za Portalem Czasu atakują cię nowe stwory. Wejść nieco wyżej i z tego miejsca pobiegij po ścianie w stronę półki. Kolejny sprint, podciągnięcie do szczeliny i skok w kierunku wyjścia. Miń korytarz z dołem pełnym wody (wydostań się z niego po gzymsie) i biegnij na olbrzymią, skalną platformę na zewnątrz. Wybij psiska i idź do fontanny.

Przetocz się pod drzwiami i pobiegij po ścianie. Zabij zgraję kundli i aktywuj przycisk. Pobiegij na wysuniętą platformę i dalej – ku kolumnie. Wdrap się na jej szczyt i odbijając się od ścian dostań się jeszcze wyżej. Z wąskiej krawędzi przeskocz na drążek, a z niego rzuć się na przycisk na ścianie. Odbij się i czym prędzej wróć na wąską krawędź. Skocz na wysuniętą platformę i przebiegnij na drążek. Z niego skocz na drugi przycisk, a wysunie się kolejna platforma. Przeskocz na nią i pobiegij ku kolejnej wąskiej krawędzi. Skocz z niej tak,

by odbić się od trzeciego przycisku i wylądować z powrotem na krawędzi. Teraz szybko przetocz się w lewo i skocz na wysuniętą platformę. Po ścianie do drążka i na ścianę naprzeciwko. Po sztandarze zjedź niżej i odbij się w kierunku pomostu. Zabij psy, rozbij ścianę, a po chwili wydostaniesz się na zewnątrz. Tu pobiegij po ścianie w kierunku gzymsu. Wejść do korytarza. Po sztandarze zjedziesz do komnaty z maską. Gdy Książę ją włoży, w jednej chwili wszystko stanie się jasne – czarny stwór śledzący cię przez całą drogę to byłeś ty sam! Staraleś się ostrzec sam siebie... Aż w końcu zostałeś pożarty przez Dahakę. Nie czas jednak na lamenty! Od tej pory nie musisz troszczyć się o piasek – zasobniki regenerują się same. Musisz natomiast uważać na energię życiową, która stale maleje.

Zabij psy i dostań się na pochyłą ścianę, z której możesz odbić się ku kolumnie. Z niej przeskocz ku szczelinie w ścianie po lewej, zejdź na gzyms, przeskocz na belkę i biegnij do korytarza. Omiń zabójcze pale, szczeliną przedostań się na belkę i skacz na kolejną. Omiń ostrza, a trafisz do Portalu Czasu.



Ogromna kamienna arena budzi z miejsca złe przeczucia



Z krawędzi przeskocz na drążek, a z niego daj susa na przycisk w ścianie i odbij się z powrotem



Po gzymsie przesun się nad wrotami i idź w głąb ukrytego korytarza



Maska Gniewu to potężny artefakt... Czy przyniesie Księciu zgubę, czy wybawienie?



## 21 Druga szansa



**M** iń ostrza i unikając tarcz (spowolnij czas!) przedostań się do wyjścia. W podobny sposób omiń resztę pułapek. Gdy trafisz na skraj olbrzymiej platformy, koniecznie napij się wody z fontanny i zapisz grę.



Po chwili czeka cię starcie z gryfem – jeśli można tak nazwać skrzyżowanie kocura z krukiem. Przeciwnik nie jest wymagający, ale zachowaj ostrożność. Trzymaj się z boku i atakuj z doskoku, starając się ciąć go po podbrzuszu. Często stosuj przewroty – to najpewniejsza metoda uniknięcia szpon potwora, szczególnie gdy atakuje z powietrza. Reasumując, potyczka jest prosta, ale nie daj się zaskoczyć.

Gdy stwór skona, kontynuuj wędrówkę. Korzystając ze ściany po prawej, wdrap się na wyższy poziom, po czym skocz do szczeliny. Górą przedostań się na drugą stronę zamkniętych wrót. Pobiegij po ścianie do drążka, skocz na sztandar i zjedź na niższe piętro. Jeszcze raz to samo. Po chwili powinieneś się zorientować, że znajdujesz się w Wieży Wodnej. Zniszcz skrzynie i znając już ścieżkę pobiegij do najniższego, pierwszego ogrodu. Tam napij się wody, wdrap wyżej i skorzystaj z Portalu Czasu.

## 22 Lustrzane przeznaczenia

**Z** a moment pojawi się Dahaka i znowu cię poturkuje. Opij się wody, by podreperować stan zdrowia. Gdy przyjdzie ci biegać po ścianie, uważaj, by po drodze ciąć przeciwnika. Po chwili trafisz do znanej lokacji – to zrujnowana komnata z balkonami... Korzystając z drążków, belek, gzymsów i sztandarów, musisz się dostać do Portalu Czasu i przenieść ponownie w przeszłość.

Teraz udaj się do komnaty z ołtarzem – to miejsce, w którym na początku gry walczyły Shadee i Cesarzowa. Użyj przycisku na górnym poziomie. Nareszcie możesz się dowiedzieć, co było przyczyną sporu kobiet. Omiń kilka pułapek, a po chwili znajdziesz się na zewnątrz fortecy. Na małej półce będziesz musiał walczyć ze strażnikami oraz ogarami. Wybuchowe psisko musi rozsadzić ścianę, abyś mógł iść dalej. Zjedź po sztandarze, skocz na drążek, a z niego na maszt i trzy kolejne. Musisz skakać szybko, bo maszty po chwili się łamią. Pokonaj wrogów, rozbij dzbany i podbiegnij po ścianie, by oddać skok w kierunku gałęzi. Przeskocz na mur i zjedź na dół po sztandarze, po czym na drążek. Od-



bijając się od ścian wdrap się na górny poziom. Powalcz trochę, rozwal skrzynię i ponownie zjedź po sztandarze, skacząc na drążek. Odbij się od ściany, spowolnij czas i przeskakuj po kolejnych masztach, aż wylądujesz na pomoście. Musisz się spieszyć, bo kładka się rozpada. Za rogiem skocz na wyższy pomost, przebiegnij po ścianie, skocz na drążek i na kolejny fragment pomostu. Podbiegnij po ścianie, by dostać się na wyższy poziom i zabij przeciwniczkę. Teraz dobrze jest spowolnić upływ czasu, by rozwalić skrzynię i fragment ściany, zanim podłoga szlag trafi. Będąc w korytarzu spowolnij czas, by bezpiecznie ominąć tarcze. Ukatrup zabójczynię. Przeturlaj się pod wirującym ostrzem. Znowu spowolnij czas. Odbijając się od ścian, skacz pomiędzy tarczami, aż dostaniesz się na górę. Przejdź między tarczami i pobiegij po ścianie na gzyms. Przeskocz z gzymsu na gzyms omijając ostatnią wirującą tarczę. Po chwili zobaczysz stare zdarzenie z nowej perspektywy, czyli dowiesz się, jak uratowałeś życie sobie samemu. Wróć się kilka kroków, aby zdobyć zawartość skrzyni. Idź do fontanny.



## 23 Wyścig do tronu

**W** sali pokonaj przeciwników i spowolnij czas, by ominąć pułapki. Powoli opuszczaj się na niższe gzymsy, unikając ruchomych tarcz. Znajdziesz się w hali hutniczej. Na parterze splądruj dwie skrzynie. Wdrap się po drabinie na górę. Musisz tak pokierować surówką w rurach, by płynny metal zalał koniec hali. Rurami sterujesz za pomocą obrotowych dźwigni. Zaczniij od rury, z której leje się surówka i połącz ją z resztą układu. Dalej sobie poradzisz. Opuść hutę i skieruj swe kroki w głąb korytarza. Pokonaj pułapki, korzystając ze spowolnienia czasu. Na górze użyj obrotowej dźwigni, a nowa droga stanie otworem. Nad przepaścią pobiegij po ścianie do góry. Chwyć się szczeliny, po czym skocz na belkę. Spowolnij czas, aby pokonać kolejne pułapki – ostrza, pale oraz tarcze. Z belki pod sufitem możesz przeskoczyć na drugą stronę bramy. Zjedź niżej po sztandarze, a trafisz do ostatniego Portalu Czasu.

Czas raz jeszcze przedrzeć się przez bibliotekę. Idź tą samą drogą co poprzednio, aż pojawi się Dahaka. Stwór zniszczył twoją ścieżkę, musisz więc zawrócić. Wspinaj się po gzymsach nad jego głowę. Przejdź na koniec korytarza i zjedź na podłogę. Dahaka cię zauważy i rozpocznie się kolejna gonitwa – tym razem krótka



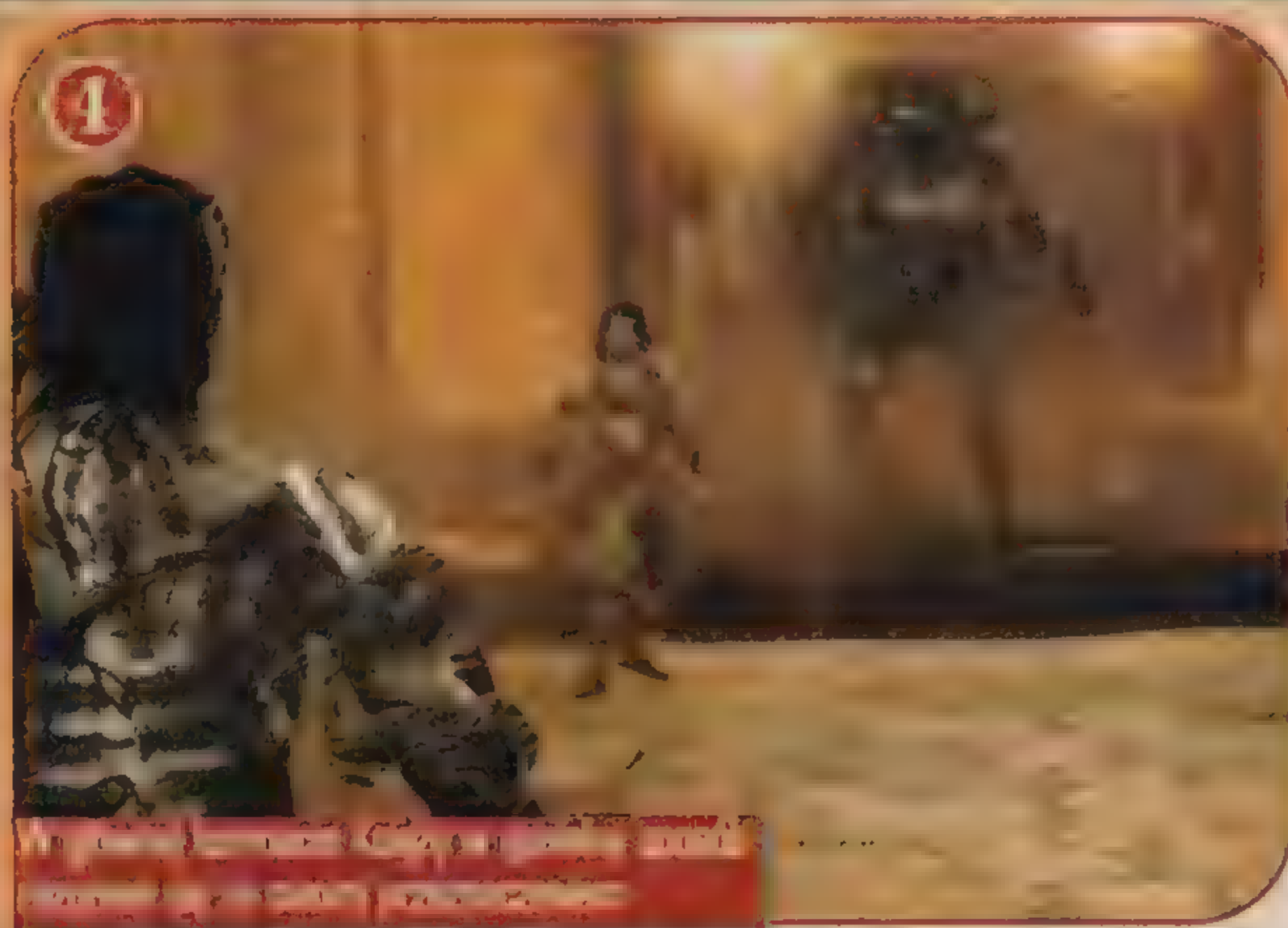
i nieskomplikowana. Trochę biegania po ścianach i parę skoków. Gdy będziesz bezpieczny, napij się wody z fontanny.

Znajdujesz się w zamglonych korytarzach pieczary pod zamkiem. Na końcu napotkasz skrzynię, do której musisz pobeć po ścianie. Następnie opuść się na sam dół. Zabij niewidzialną zabójczynię oraz psisko, po czym pobiegij po ścianie i odbij się na podest. Odbijając się od przeciwległych ścian wdrap się wyżej. Wąską ścieżką na skraju przepaści trafisz pod zamkniętą bramę. Musisz odszukać przełącznik, który ja

otworzy. Zabijając psiska, kieruj się na koniec skalnej kładki. Pobiegij po ścianie i skocz na zwisający ze sklepienia stalaktyt. Potem na następny. Zeskocz na półkę z przyciskiem otwierającym bramę. Spowolnij czas, wdrap się na wyższą półkę, pobiegij po ścianie i odbij się w kierunku stalaktytu. Przeskakuj na kolejne „sople”, aż znajdziesz się w pobliżu bramy. Zeskocz na ziemię i pędem wybiegnij z jaskini. Zeskocz na niższą półkę – za spleką ścianą jest ostatnia z bonusowych broni. Wciśnij przełącznik i czym prędzej biegnij do wyjścia. Powalcz z psami, omiń pułap-







ki, a po chwili opuścisz wilgotną pieczarę i trafisz do fontanny.

Znów jesteś w Mechanicznej Wieży. Dostań się do pokoju z kominkiem, w którym walczyłeś ze stalowym golem. Użyj dźwigni na kładce nieopodal i wróć po komnaty, gdzie ponownie zostaniesz zaatakowany przez olbrzyma. Musisz się spieszyć! Biegnij po ścianie do basenu. Znaną drogą opuść Mechaniczną Wieżę i dostań się do głównej komnaty fortecy.

Tu czeka cię arcydziełowa akcja, w wyniku której Książę wróci do własnej postaci. Ruszaj do sali tronowej. W komnacie z klepsydrami zapisz grę i dopiero teraz weź Water Sword. Po scenie z Cesarzową czeka cię jeszcze króciutki spacer korytarzem do olbrzymiej platformy-areny. Mając Water Sword jesteś w stanie pokonać Dahaka, demona czasu – to on będzie ostatnim bossem.

Wbrew temu, co się mówi, Dahaka jest dość

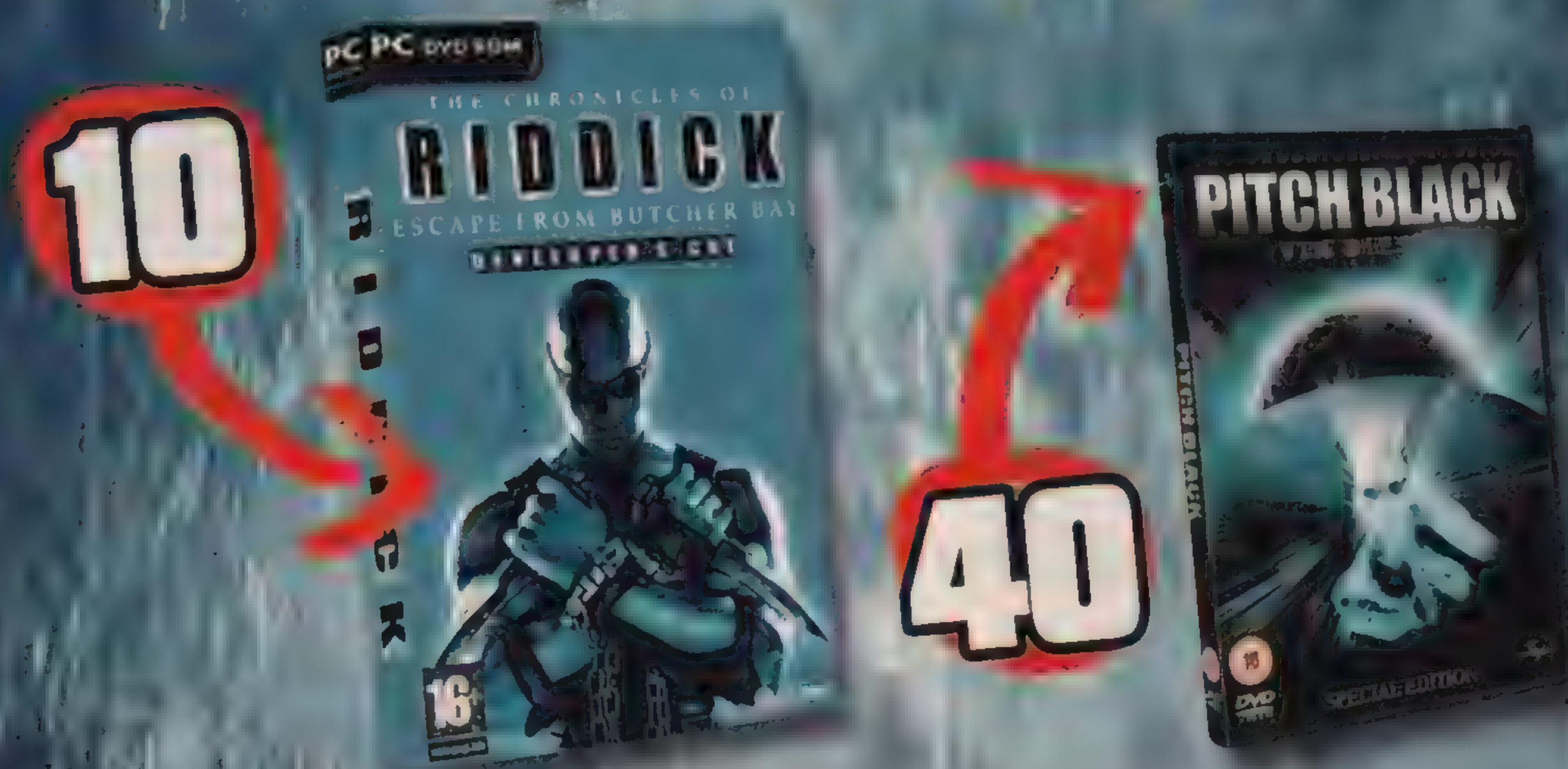
prosty przeciwnikiem. Posiada trzy różne ataki. Bliska atakuje cię łapami – wystarczy odskoczyć do tyłu, gdy widzisz, że stworzyciel zamierza cię trzasnąć. Po chwili ponownie przystępujesz do ofensywy. Kiedy Dahaka zdobędzie trochę przestrzeni, atakuje maskami – najprościej ich unikać, turlając się bez przerwy. Jeśli natomiast jesteś oddalony od stworu, ten atakuje maskami pojawiającymi się spod ziemi – musisz wtedy biegać zygakiem. Atakuj Dahaka swoimi najpotężniejszymi kombosami, naturalnie uprzednio spowalniając czas. Gdy demon solidnie oberwie, wyleci na skraj areny – podbiegnij do niego i uracz jakimś drastycznym kombosem lub silnym atakiem specjalnym (o ile masz piasek. Jeśli nie – kilka porcji z pewnością wala się po arenie). Dahaka prawdopodobnie przeżyje pierwszą rundę i wróci na arenę nieco wkurzony. Nic nie szkodzi – powtórz całą procedurę jeszcze raz, góra dwa razy. Gdy demon padnie, usiądź wygodnie i podziwiał zakończenie. Warto było, prawda?

Jeśli chcesz obejrzeć również gorsze zakończenie, przeczytaj ostatni sejm i wejdź do sali tronowej bez Water Sword. W tym wypadku bossem końcowym będzie Cesarzowa Czasu, Kaileena. Walka z nią jest bardzo trudna, chyba że w małym paluszkach masz przynajmniej kilka mocnych kombosów. Strategia to ciągle bloki i rzadkie, ale silne kontry. Gdy tylko możesz, spowalnij czas i wyprowadzaj ataki specjalne. Gdy panienka szczerze cię tornadami, staraj się przebiegać pomiędzy nimi. Powodzenia!

25 September 1971, La Graca, Rio  
1.0-1.2 m, 100-150 cm

# KONKURS

**Wygraj 10 gier The Chronicles of RIDDICK  
i 40 filmów PITCH BLACK**



Odpowiedz na proste pytanie:  
**Jak nazywa się aktor wcielający się w filmie w postać Riddicka?**

Rozwiązanie wpisz w SMS'a o treści: CL.RI.#

(zamiast # podaj nazwisko aktora) i wyślij pod numer 7164

04/2005 **click!**

五

Na odpowiedź czekamy do 31 marca. Koszt SMS - 1,22 zł z VAT





# LCD do GIER?

## ...a dlaczego nie!!!

**Specjalnie dla miłośników gier i nowych technologii przygotowaliśmy test paneli. Sprawdź, który jest wart uwagi**

### Jak działa panel LCD?

Cieki kryształ to substancja o właściwościach ciała stałego i cieczy, odkryta w 1888 roku przez austriackiego botanika Friedricha Reinitzera. Prawie 100 lat później zaczęła robić zawrotną karierę w przemyśle komputerowym. Wszystko dzięki specyficznym właściwościom ciekiego kryształu. Otóż światło przechodzące przez tę substancję podlega za ułożeniem tworzących ją molekuł. Pobudzenie napięciem elektrycznym ciekich kryształów zmienia ich położenie, a przez to – sposób przenikania przez nie światła.

Należy zwrócić też uwagę na właściwości filtrów polaryzacyjnych i samego światła. Fale świetlne promieniują pod określonym kątem, a filtr polaryzacyjny to po prostu zestaw idealnie równoległych linii, działających na zasadzie siatki. Blokują one wszystkie fale światła oprócz tych, które są ułożone idealnie równolegle. Drugi filtr polaryzacyjny ma linie umieszczone pod kątem 90°, co z kolei blokuje fale światła równoległe do siatki pierwszego filtru.

Typowa matryca TN składa się z dwóch filtrów polaryzacyjnych, ułożonych jak opisano powyżej. Między nimi znajdują się skręcone pod kątem 90° ciekie kryształy. Światło polaryzowane jest przez pierwszy filtr, następnie „skręcane” przez ciekie kryształy i całkowicie przepuszczane przez drugi filtr. W momencie przyłożenia napięcia do ciekich kryształów, ich molekuły zmieniają układ na pionowy, co umożliwia blokowanie fal światła przez drugi filtr. Przepuszczone światło pada następnie na filtr barwny. Tym sposobem uzyskuje się efekt zapalania bądź wygaszania danego subpiksela. Każdy pojedynczy piksel składa się z trzech subpiksela, emitujących jedną z barw podstawowych (czerwień, zieleń, niebieski). Sterując poziomem jasności subpiksela, uzyskuje się wymagany kolor.

**C** oraz częściej na forach dyskusyjnych i w mailach przesyłanych do redakcji pojawia się pytanie, czy monitor LCD to dobry wybór dla osób wykorzystujących komputer w pierwszej kolejności do grania. Niewątpliwie zalety tego typu konstrukcji, jak np. systematycznie spadające ceny, sprawiają, że coraz więcej osób zastanawia się nad zakupem takiego urządzenia. Aby ułatwić ci podjęcie decyzji, przetestowaliśmy w redakcji 11 różnych modeli monitorów.

Do testów wybraliśmy tylko 17" monitory LCD w cenie do 2 tys. zł, które mają doskonale sprawdzać się w grach. Tak określone zastosowania oraz cena sprawiły, że w teście wzięły udział wyłącznie konstrukcje oparte o matryce TN.

W przypadku monitorów LCD parametrem, który w zasadniczy sposób wpływa na komfort grania, jest czas reakcji matrycy. Czym jest ów czas reakcji? Jest to szybkość, z jaką dany punkt matrycy potrafi przejść od pełnego wygaszenia (kolor czarny) do pełnego zapalenia (kolor biały) i z powrotem. Im krótszy czas reakcji, tym mniejsze ryzyko wystąpienia irytującej poświaty za szybko poruszającymi się obiektami. W testowanych modelach nie przekraczał on 16ms, rekordzista wyposażony jest w panel o czasie reakcji 8ms. Takie wartości z powodzeniem wystarczają do bezproblemowego grania w szybkie gry. Przydatność każdego modelu do gier sprawdzałem w takich tytułach jak COUNTER-STRIKE, HALF-LIFE 2 oraz WORLD OF WARCRAFT.

Na komfort pracy z monitorem, szczególnie opartym na matrycy typu TN, duży wpływ ma możliwość regulacji jego położenia. Bołączką matryc TN są stosunkowo małe kąty widzenia. Obraz o najlepszej jakości



Karty graficzne najczęściej posiadają dwa złącza umożliwiające podłączenie ich do monitora. Pierwsze to złącze analogowe D-Sub mini 15-pin ① dla monitorów CRT. Drugie to złącze cyfrowe DVI ② dla monitorów LCD.



Na rynku są również dostępne wersje kart graficznych z dwoma wyjściami cyfrowymi DVI. Takie komputery wykorzystywane są najczęściej do prac graficznych lub obróbki wideo.

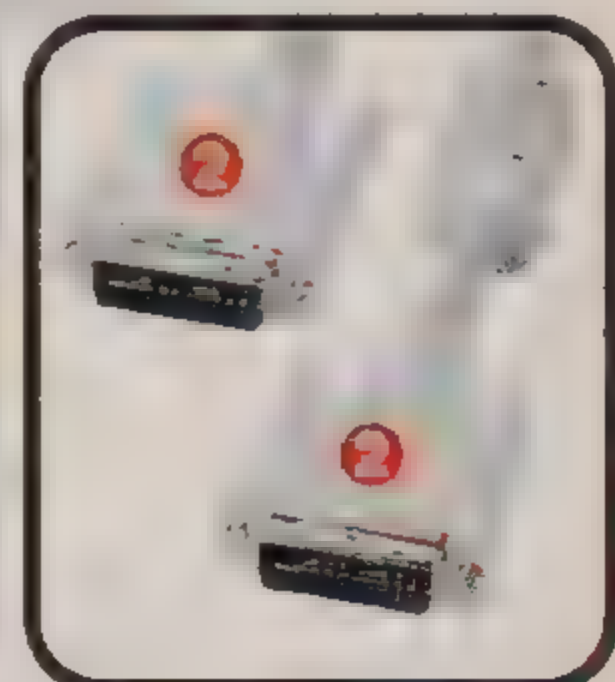
uzyskuje się wtedy, gdy panel ustawiony jest dokładnie na wprost patrzącego. Wystarczy jednak popatrzeć na ekran nieco z boku bądź z góry, by zauważyć zmiany kolorów. Podstawka, która pozwala nie tylko pochylić bądź podnieść panel, ale również obrócić go wokół osi pionowej, poprawia komfort pracy.

Równie ważnymi elementami są: rozmieszczenie przycisków sterujących oraz obsługa monitora poprzez menu ekranowe OSD. Niektóre testowane monitory (oba modele NEC-Mitsubishi, Samsung 710T) posiadały również oprogramowanie pozwalające na regulację obrazu z poziomu systemu operacyjnego.

Większość z dostarczonych do testu urządzeń miała wbudowane głośniki. Ich obecność nie była brana pod uwagę jako czynnik wpływający na ogólną ocenę danego monitora. Powiedzmy sobie wprost – dwa głośniczki o mocy 1 lub 2W sprawdzą się w zastosowaniach biurowych, natomiast do słuchania muzyki czy generowania efektów dźwiękowych w grach po prostu się nie nadają. Nie ta moc i nie ta jakość dźwięku.

Monitory LCD to urządzenia w pełni cyfrowe, wobec czego najlepszym sposobem ich komunikacji z komputerem jest złącze DVI. Większość testowanych modeli na szczęście było wyposażonych w takowe złącze (oprócz wejścia analogowego D-Sub). Zdarzały się jednak przypadki, że sam kabel cyfrowy trzeba kupić oddzielnie, gdyż brakowało go w pudełku z monitorem.

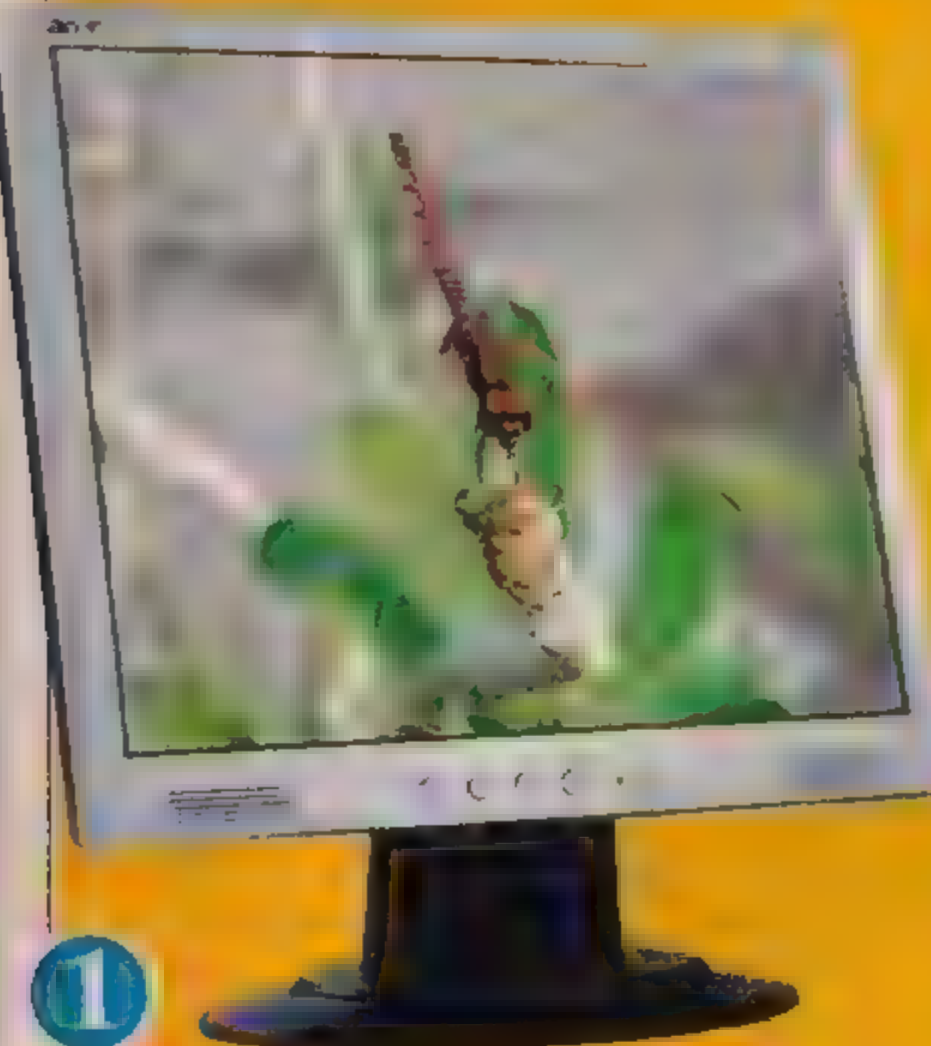
Tyle tytułem wstępu. Poniżej opis konkretnych modeli oraz ich wady i zalety.





## Acer AL1714

1350 zł



- przekątna: 17"
- rozdzielczość naturalna: 1280x1024
- jasność / kontrast: 370 cd/m2 / 350:1
- czas reakcji: 14ms
- kąty widzenia (pion / poziom): 120° / 160°
- wejścia sygnałowe: analogowe D-Sub mini 15-pin, stereofoniczne złącze mini-jack
- regulacja położenia: pochylenie w pionie
- gwarancja: 36 miesięcy

Acer Computer GmbH, ul. Domaniewska 41, 02-672 Warszawa

## AG Neovo F-417

1120 zł



- przekątna: 17"
- rozdzielczość naturalna: 1280x1024
- jasność / kontrast: 250 cd/m2 / 430:1
- czas reakcji: 16ms
- kąty widzenia (pion / poziom): 130° / 160°
- wejścia sygnałowe: analogowe D-Sub mini 15-pin
- regulacja położenia: pochylenie w pionie
- gwarancja: 36 miesięcy

AG Neovo, Connect Sp.J.; ul. Dominikańska 9, budynek 11; 02-738 Warszawa

## Bealinea 10 17 35

1250 zł



- przekątna: 17"
- rozdzielczość naturalna: 1280x1024
- jasność / kontrast: 300 cd/m2 / 500:1
- czas reakcji: 13ms
- kąty widzenia (pion / poziom): 135° / 150°
- wejścia sygnałowe: analogowe D-Sub mini 15-pin, cyfrowe DVI
- regulacja położenia: pochylenie w pionie, regulacja wysokości, PIVOT
- gwarancja: 36 miesięcy

MAXDATA Sp. z o.o., Ursynów Business Park, ul. Puławska 303, 02-785 Warszawa

### 1 → Acer AL1714

Zgrabna, srebrno-czarna obudowa kryje całkiem przyzwoity monitor. Zastosowany w tej konstrukcji panel charakteryzuje się czasem reakcji na poziomie 14ms. Sprawia to, że we wszystkich użytych podczas testu grach Acer poradził sobie bardzo dobrze. Nieco gorzej wypadł w codziennych zastosowaniach – jak przeglądanie stron internetowych czy pisanie tekstów. Wszystko z racji nierównomiernego podświetlenia panelu (obraz był wyraźnie jaśniejszy w górnej części). Dokucza też brak możliwości zmiany jego położenia (poza pochycieniem).

Przyciski sterujące rozmieszczono na przedniej ścianie monitora, przez co ich obsługa jest bardzo wygodna. Ciężko się również przyczepić do menu ekranowego OSD. Wadą jest natomiast wyposażenie konstrukcji jedynie w analogowe złącze sygnałowe.

### 2 → AG Neovo F-417

Dobrze przemyślana, stosunkowo tania konstrukcja, wyposażona w panel o czasie reakcji 16ms. Sprawdza się równie dobrze zarówno w grach, jak i w codziennym użytkowaniu. Matryca jest równomiernie podświetlona i daje żywe, nasycone i ciepłe kolory. Elegancka, czarna obudowa z wbudowanym zasilaczem wykonana została z dobrej jakości tworzywa sztucznego. Szkoda, że regulacja położenia ogranicza się jedynie do pochycienia. Brak również cyfrowego złącza sygnałowego. Przyciski sterujące menu OSD umieszczono w wygodnym miejscu. Sama regulacja parametrów obrazu budzi jedno zastrzeżenie – po uruchomieniu funkcji automatycznie dostosowującej parametry konieczna była ręczna regulacja położenia obrazu. Został on lekko przesunięty w górę i w lewo.

### 3 → Bealinea 10 17 35

Obudowa utrzymana w kolorystyce stalowo-szarej oraz czarnej kryje w sobie panel

o czasie reakcji 13ms i o całkiem przyzwoitej jakości obrazu. Czern jest głęboka, równomiernie rozłożona. Zarówno w grach, jak i w codziennej pracy monitor sprawował się bardzo dobrze. Szkoda tylko, że dostępne możliwości regulacji obrazu obejmują jedynie jasność i kontrast.

Konstrukcja obudowy zapewnia możliwość zmiany pochycienia, wysokości oraz obrót panelu do orientacji portretowej. Brakuje możliwości obrotu wokół osi pionowej – moim zdaniem bardziej przydatnej niż PIVOT. Rozmieszczenie złącz sygnałowych (analogowe i cyfrowe oraz złącze audio) oraz przycisków sterujących menu OSD jest bardzo wygodne. Niezbyt szczęśliwie umieszczono natomiast gniazdo słuchawkowe. Znajduje się ono na tylnej ścianie, obok wejścia audio, przez co dostęp do niego nie jest najwygodniejszy. Podstawa zapewnia za to dużą stabilność. Do wad zaliczam brak kabla DVI oraz płytki ze sterownikiem i profilem barwnym (można je ściągnąć ze strony WWW). Podsumowując – przyzwoitej jakości monitor za atrakcyjną cenę, niepozabawiony jednak kilku niedoróbkami.

### 4 → BenQ FP71E

Konstrukcja wyposażona w najszybszą matrycę ze wszystkich biorących udział w teście – jej czas reakcji wynosi 8ms. Monitor doskonale sprawuje się w grach, również w codziennych zastosowaniach ciężko mu coś zarzucić. Posiada cztery predefiniowane tryby pracy: standard, movie 1, movie 2, photo. W każdym z nich inaczej ustawiono takie parametry jak jasność, kontrast, temperatura barw. Dzięki temu nie jest konieczna częsta regulacja obrazu.

Mam jednak zastrzeżenia co do konstrukcji obudowy. Trudno odmówić jej elegancji, wbudowany zasilacz również jest zaletą. Natomiast umiejscowienie cyfrowego złącza sygnałowego delikatnie mówiąc nie należy do

zbyt szczęśliwych. Położone jest ono bowiem dokładnie za stopką, przez co trzeba się zdrowo namęczyć, by podłączyć kabel DVI. Regulacja położenia również nie zachwyca – dostępne jest jedynie pochycienie w pionie. Irytuje też intensywne, niebieskie podświetlenie przycisku zasilania. Dolna krawędź obudowy, na której umieszczono przyciski sterujące menu OSD, jest położona stosunkowo nisko, wobec czego operowanie nimi nie należy do najwygodniejszych. Jeżeli miałbym podsumować tę konstrukcję jednym zdaniem, powiedziałbym, że to dobry panel umieszczony w nie najlepszej obudowie.

### 5 → BenQ FP783

Drugi model BenQ, który wziął udział w teście. Ta konstrukcja wyposażona została w panel o czasie reakcji 12ms. Jest to wystarczająco szybka matryca, by bez problemów cieszyć się nawet dynamicznymi grami. Również w codziennej pracy monitor sprawdza się nieźle, choć można mieć zastrzeżenia co do jakości obrazu. W tym modelu wyszła na jaw jedna z wad matryc TN – zdolność do wyświetlania palety 16.2, a nie 16.7 miliona kolorów. Wyświetlany na FP783 obraz jest lekko „ziarnisty”. Można się do tego przyzwyczaić, aczkolwiek jest to trochę irytujące.

Jeżeli chodzi o samą konstrukcję obudowy, to jest ona dość nietypowa. Przede wszystkim rzuca się w oczy jej wygląd. Zaokrąglone kształty i fioletowo-szara kolorystyka z pewnością spodoba się płci pięknej. Drugą charakterystyczną cechą obudowy jest modułowość. W zestawie znajdują się głośniki, umieszczone na dodatkowej, montowanej do dolnej krawędzi listwie. Drugi charakterystyczny element stanowi kamera internetowa mocowana w porcie USB umieszczonym dla odmiany na górnej krawędzi obudowy. Byłby to całkiem sympatyczny dodatek, gdyby nie fakt, że kamera

jest dość kiepskiej jakości i gubi się przy jakimkolwiek szybszym ruchu. Na szczęście jej montaż nie jest obowiązkowy. Port USB można za to wykorzystać np. do podłączenia playera MP3 – pracuje on w standardzie 2.0. Dodatkowe dwa porty USB 2.0 umieszczono na lewej krawędzi monitora.

BenQ FP783 wyposażono zarówno w analogowe, jak i cyfrowe złącze sygnałowe, umieszczone pod pokrywą. W tym samym miejscu znajduje się również gniazdo zasilania. Sam zasilacz również wbudowano w konstrukcję obudowy. Przyciski sterujące umieszczono na prawej krawędzi monitora. Obsługa menu OSD nie budzi najmniejszych zastrzeżeń.

### 6 → Iiyama ProLite E431S

Zwarta, estetycznie wykonana obudowa kryje w sobie przyzwoitej jakości panel o czasie reakcji 16ms. Monitor dobrze sprawdza się w grach, jak również w codziennej pracy. Podświetlenie jest równomierne, a kolory dobrze nasycone. Na pochwałę zasługuje świetnie odwzorowana czerń. Regulacja położenia niestety sprowadza się wyłącznie do pochycienia monitora – szkoda. Poza tym do konstrukcji obudowy ciężko się przyczepić – dostęp do złącz sygnałowych nie jest utrudniony, przyciski sterujące menu OSD umieszczono na przedniej ścianie. Ich obsługa jest bezproblemowa, a kontrolka zasilania nie próbuje wypalić oczu. Szkoda jednak, że pomimo wyposażenia monitora zarówno w analogowe, jak i cyfrowe złącze sygnałowe, w pudełku znajduje się jedynie kabel analogowy. Na dolnej krawędzi umieszczono również gniazdo słuchawkowe mini-jack. Gdyby nie małe możliwości regulacji położenia, brak cyfrowego kabla sygnałowego i konieczność ściągnięcia sterownika ze strony internetowej iiyamy, monitor otrzymałby znaczek „Wybór CLICKA!”.

## BenQ FP71E

1760 zł



- przekątna: 17"
- rozdzielczość naturalna: 1280x1024
- jasność / kontrast: 300 cd/m2 / 500:1
- czas reakcji: 8ms
- kąty widzenia (pion / poziom): 130° / 140°
- wejścia sygnałowe: analogowe D-Sub mini 15-pin, cyfrowe DVI
- regulacja położenia: pochycienie w pionie
- gwarancja: 36 miesięcy

BenQ Polska

## BenQ FP783

1470 zł



- przekątna: 17"
- rozdzielczość naturalna: 1280x1024
- jasność / kontrast: 300 cd/m2 / 500:1
- czas reakcji: 12ms
- kąty widzenia (pion / poziom): 140° / 140°
- wejścia sygnałowe: analogowe D-Sub mini 15-pin, cyfrowe DVI
- regulacja położenia: pochycienie w pionie
- gwarancja: 36 miesięcy

BenQ Polska

## Iiyama ProLite E431S

1450 zł



- przekątna: 17"
- rozdzielczość naturalna: 1280x1024
- jasność / kontrast: 250 cd/m2 / 450:1
- czas reakcji: 16ms
- kąty widzenia (pion / poziom): 120° / 140°
- wejścia sygnałowe: analogowe D-Sub mini 15-pin, cyfrowe DVI
- regulacja położenia: pochycienie w pionie
- gwarancja: 36 miesięcy

Iiyama Polska Sp. z o.o., Byków 58, 55-085 Mirków k/Wrocławia



## NEC-Mitsubishi 72VM

1160 zł



- przekątna: 17"
- rozdzielczość naturalna: 1280x1024
- jasność / kontrast: 250 cd/m<sup>2</sup> / 450:1
- czas reakcji: 16ms
- kąty widzenia (pion / poziom): 125°/140°
- wejścia sygnałowe: analogowe D-Sub mini 15-pin
- regulacja położenia: pochycenie w pionie
- gwarancja: 36 miesięcy

NEC/Mitsubishi Electronics Display-Europe GmbH,  
Przedstawicielstwo w Polsce, ul. Bociana 22A, 31-231 Kraków

## NEC-Mitsubishi 1770NX

1560 zł

WYBÓR  
CLICKA!



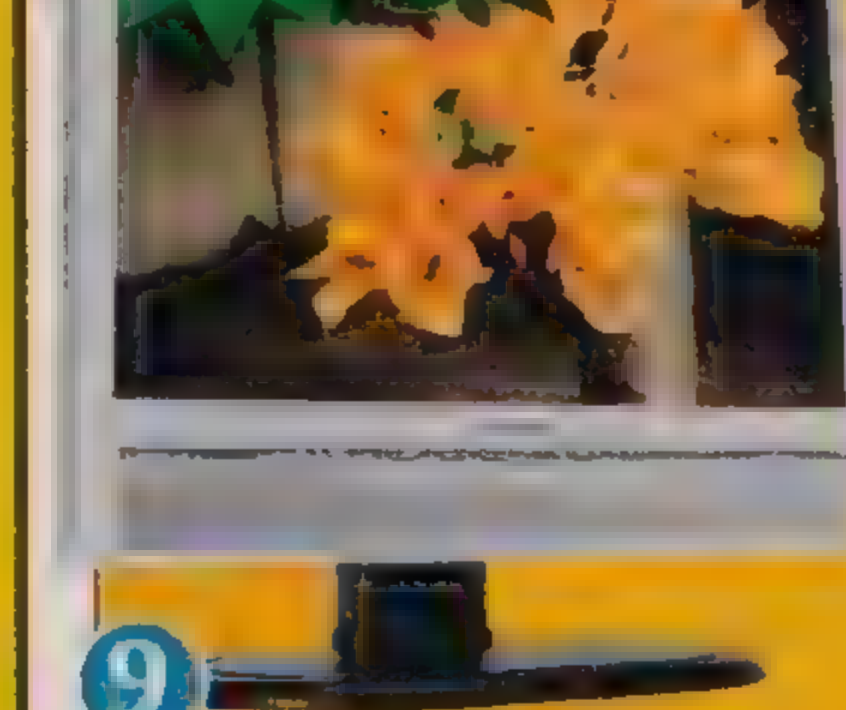
- przekątna: 17"
- rozdzielczość naturalna: 1280x1024
- jasność / kontrast: 250 cd/m<sup>2</sup> / 500:1
- czas reakcji: 12ms
- kąty widzenia (pion / poziom): 120°/140°
- wejścia sygnałowe: analogowe D-Sub mini 15-pin, cyfrowe DVI
- regulacja położenia: pochycenie w pionie, obrót wokół osi, regulacja wysokości
- gwarancja: 36 miesięcy

NEC/Mitsubishi Electronics Display-Europe GmbH,  
Przedstawicielstwo w Polsce, ul. Bociana 22A, 31-231 Kraków

## Philips 170P5ES

1499 zł

WYBÓR  
CLICKA!



- przekątna: 17"
- rozdzielczość naturalna: 1280x1024
- jasność / kontrast: 260 cd/m<sup>2</sup> / 500:1
- czas reakcji: 16ms
- kąty widzenia (pion / poziom): 140°/160°
- wejścia sygnałowe: analogowe D-Sub mini 15-pin, cyfrowe DVI
- regulacja położenia: pochycenie w pionie, obrót wokół osi, regulacja wysokości, PIVOT
- gwarancja: 36 miesięcy

Philips Polska Sp. z o.o., Al. Jerozolimskie 195 B, 02-222 Warszawa

### 7→ NEC-Mitsubishi 72VM

Jeden z najtańszych testowanych modeli. Konstrukcja wyposażona w matrycę o czasie reakcji 16ms, która zapewnia duży komfort zabawy. Przy codziennej pracy jest nieco gorzej, a wszystko przez nierównomierne podświetlenie panelu – po bokach ekran jest zauważalnie rozjaśniony. Nie zachwyca również konstrukcja obudowy, a przede wszystkim podstawki. Podstawka, wykonana z tworzywa sztucznego, jest lekka i ma małą powierzchnię. W efekcie całość jest dość niestabilna. Regulacja położenia ograniczona jest wyłącznie do pochycenia w pionie. Kolejną wadą jest brak cyfrowego złącza sygnałowego. Plusem jest wygodne rozmieszczenie przycisków sterujących, gniazda słuchawkowego oraz wbudowany zasilacz. Obsługa menu OSD nie sprawia problemów.

NEC dostarcza oprogramowanie umożliwiające regulację wszystkich parametrów wyświetlania obrazu. Do jego funkcji uzyskuje się dostęp poprzez zaawansowane właściwości ekranu. Plusem jest możliwość wyświetlenia różnego rodzaju testowych wypełnień – bądź jednym z kolorów podstawowych, bądź wzorem. Ułatwia to regulację obrazu.

### 8→ NEC-Mitsubishi 1770NX

1770NX to drugi monitor firmy NEC, biorący udział w teście CLICKA!. Konstrukcja wyposażona została w matrycę o czasie reakcji 12ms. Zarówno w grach, jak i codziennych zastosowaniach monitor sprawdzał się bardzo dobrze. Dawał obraz o żywych, nasyconych kolorach. Pod względem funkcjonalności obudowy opisywany sprzęt również wybija się spośród konkurentów. Podstawa umożliwia szeroką regulację położenia: pochycenie w pionie, obrót wokół osi pionowej, zmianę wysokości. Cienka ramka wokół panelu sprawia, iż konstrukcja jest bardzo przyjemna dla oka. Kolejne plusy to wbudowany zasilacz, cyfrowe oraz analogowe złącze ekranowe i komplet kabli w pudełku. Przyciski sterujące

umieszczone w dolnej części obudowy. Menu OSD i sposób regulacji parametrów wyświetlania są – podobnie jak w modelu 72VM – bardzo wygodne. Do monitora również dostarczono software, umożliwiający programową ich regulację. Podsumowując – bardzo przemyślana konstrukcja, której z czystym sumieniem przyznaję znaczek „Wybór CLICKA!”.

### 9→ Philips 170P5ES

Pierwszy z dwóch testowanych modeli Philipsa okazał się całkiem udanym urządzeniem, wyposażonym w panel o czasie reakcji 16ms. Wyświetlany przezeń obraz jest dobrej jakości, monitor sprawdza się w grach i w codziennym użytkowaniu. Konstrukcja obudowy jest przemyślana: wbudowany zasilacz, cyfrowe i analogowe złącze sygnałowe, wyjście słuchawkowe oraz przyciski sterujące umieszczono w miejscach zapewniających wygodny dostęp. Plusem są również szerokie możliwości regulacji położenia – począwszy od pochycenia w pionie, obrótu wokół osi pionowej, zmianę wysokości, po obrót ekranu do orientacji portretowej. W pudełku znajdziesz komplet okablowania (cyfrowe i analogowe kable sygnałowe, kabel audio) oraz oprogramowanie do obsługi trybu portretowego. To ostatnie w zasadzie nie jest przydatne, gdyż funkcje zmiany orientacji zaszyte są obecnie w sterownikach kart graficznych. W monitorze zastosowano opracowaną przez Philipsa technologię LightFrame, poprawiającą jakość wyświetlanych fotografii i filmów. Krótko mówiąc – bardzo dobry monitor za niewygórowaną cenę. Za parametry i wykonanie otrzymuje znaczek „Wybór CLICKA!”.

### 10→ Philips 170X5FB

Drugi z testowanych monitorów Philipsa wyposażony jest w matrycę o takim samym jak w modelu 170P5ES czasie reakcji – 16ms. W grach monitor sprawdza się całkiem nieźle, większe zastrzeżenia mam do obrazu podczas

codziennej pracy. Spędziłem ładnych kilkadziesiąt minut na regulacji monitora, jednak cały czas wyświetlane przezeń kolory były po prostu „zimne”. A sama obudowa – cóż... O gustach podobno się nie dyskutuje, ale według mnie jest po prostu brzydka. Należy jednak przyznać, że podstawa zapewnia dużą stabilność. Regulacja położenia jest minimalna, ograniczona wyłącznie do zmiany pochycenia. Złącza sygnałowe (analogowe, gniazdo audio oraz zasilania) umieszczono za pokrywą. Cena również nie zachwyca – ze niewiele wyższą kwotą można nabyć znacznie lepszy model 170P5ES.

### 11→ Samsung 710T

Monitor Samsunga, wyposażony w matrycę o czasie reakcji 12ms, bardzo przyzwoicie sprawdzał się zarówno w grach, jak i codziennym użytkowaniu. Generowany przez niego obraz jest dobrej jakości, równomiernie podświetlony, a kolory ciepłe i nasycone. Monitor ma możliwość pracy w jednym z czterech zdefiniowanych trybów: użytkownika, Text, Internet, Entertain. Szkoda, że próba zmiany np. jasności w trybie Text, Internet lub Entertain powoduje od razu przełączenie do trybu użytkownika.

Konstrukcja obudowy jest przemyślana, zapewnia dużą swobodę regulacji położenia. Monitor możesz pochycić, obrócić wokół osi pionowej, zmienić jego wysokość oraz pracę w orientacji portretowej. Dostęp do wszystkich złączy sygnałowych i przycisków sterujących jest bardzo dobry. Monitor dostarczany jest z kompletem okablowania oraz oprogramowaniem do regulacji parametrów obrazu. I prawdę mówiąc – całe szczęście, że jest ono w zestawie, gdyż tak topornie działających przycisków sterujących jeszcze nie widziałem. Możliwe, że to wada dostarczonego egzemplarza, ale po kilkunastominutowej zabawie z menu OSD po prostu boli dłoń. Gdyby nie ten minus, konstrukcja zasługiwałaby na znaczek „Wybór CLICKA!”.

### 12→ Sony HS-74P

Najdroższy monitor ze wszystkich biorących udział w teście, wyposażony w matrycę o czasie reakcji 16ms. Jakość obrazu jest jedną z najlepszych. Monitor dobrze sprawdzał się w grach i w codziennych zastosowaniach. Z jednym zastrzeżeniem – tylko w sytuacji, kiedy w pokoju było naprawdę ciemno. Wykorzystana technologia podświetlenia matrycy zapewnia równomierne rozproszenie obrazu. Jednocześnie jednak powłoka, której zadaniem jest umożliwienie wyświetlenia głębszej czerni, sprawia, że od panelu odbija się dosłownie każde zewnętrzne światło. Nie jest to tak dokuczliwe przy jasnych obrazach, jednak przy przeglądaniu np. stron internetowych o ciemnym tle powoduje zmęczenie wzroku. Monitor ma szerokie możliwości regulacji parametrów obrazu, z siłą podświetlenia włącznie. Dziwi natomiast fakt, iż zablokowane są one dla barwy zielonej.

Obudowa o eleganckim wzornictwie wykonana jest z wysokiej jakości materiałów. Szkoda, że urządzenie za taką cenę oferuje tak mały zakres regulacji położenia – tylko pochycenie. Złącza sygnałowe – zarówno analogowe, jak i cyfrowe – oraz gniazdo zasilania umieszczono pod tylną pokrywą. Dostęp do nich jest wygodny, nie przeszkadza w podłączaniu kabli. W pudełku dostarczany jest komplet okablowania oraz płyta CD z instrukcją. I tutaj kolejny zgrzyt – pliki sterowników należy ściągnąć ze strony internetowej Sony.

Przyznam szczerze, że ten monitor wzbudził we mnie najbardziej mieszane uczucia. Z jednej strony ciekawe wzornictwo, komplet okablowania, dobrej jakości obraz, z drugiej – lustrzana powierzchnia ekranu, brak możliwości regulacji koloru zielonego, brak sterowników na płycie oraz wysoka cena. Nie jest to urządzenie, które mógłbym z czystym sumieniem polecić, ale możliwe, że znajdzie wielbicieli.

## Philips 170X5FB

1349 zł



- przekątna: 17"
- rozdzielczość naturalna: 1280x1024
- jasność / kontrast: 280 cd/m<sup>2</sup> / 450:1
- czas reakcji: 16ms
- kąty widzenia (pion / poziom): 140°/160°
- wejścia sygnałowe: analogowe D-Sub mini 15-pin
- regulacja położenia: pochycenie w pionie
- gwarancja: 36 miesięcy

Philips Polska Sp. z o.o., Al. Jerozolimskie 195 B, 02-222 Warszawa

## Samsung 710T

1560 zł



- przekątna: 17"
- rozdzielczość naturalna: 1280x1024
- jasność / kontrast: 300 cd/m<sup>2</sup> / 800:1
- czas reakcji: 12ms
- kąty widzenia (pion / poziom): 160°/160°
- wejścia sygnałowe: analogowe D-Sub mini 15-pin, cyfrowe DVI
- regulacja położenia: pochycenie w pionie, obrót wokół osi, regulacja wysokości, PIVOT
- gwarancja: 36 miesięcy

Samsung Electronics Polska, ul. Szturmowa 2, 02-676 Warszawa

## SONY HS-74P

2000 zł



- przekątna: 17"
- rozdzielczość naturalna: 1280x1024
- jasność / kontrast: 400 cd/m<sup>2</sup> / 500:1
- czas reakcji: 16ms
- kąty widzenia (pion / poziom): 140°/160°
- wejścia sygnałowe: analogowe D-Sub mini 15-pin, cyfrowe DVI
- regulacja położenia: pochycenie w pionie
- gwarancja: 36 miesięcy

Sony Polska, al. Jana Pawła II 29, 00-867 Warszawa



# Twój przewodnik po telewizji

- 44 programy tv!
- 14 stron omówień!



Wywiady ● Sekrety gwiazd ● Kulisy filmowych superprodukcji ● Podróże ● Świat zwierząt  
● Zagadki cywilizacji ● Krzyżówki z cennymi nagrodami

Co poniedziałek w kioskach i salonach prasowych



# Grafika

*na miarę XXI wieku*

**Grafika komputerowa rozwija się w tak szalonym tempie, że aby cieszyć się płynnym obrazem w najnowszych grach, co jakiś czas niezbędna jest wymiana sprzętu na nowy...**

**G**dy dotychczasowa karta graficzna przestaje sobie radzić, wypada wybrać się do sklepu komputerowego. Przyda się zasobny portfel i wiedza o tym, co warto kupować. Co jednak zrobić, gdy nie jesteś ekspertem? Półki sklepowe uginają się od kart graficznych różnych producentów. Którą z nich powinieneś wybrać? Dla większości graczy najważniejsza jest wysoka wydajność karty za rozsądną kwotę. Przyjrzyjmy się temu, czym kuszą sklepy.

## Czym one się różnią?

Różnica między modelami do tysiąca złotych, a tymi za kwotę znacznie większą sprowadza się wyłącznie do szczegółów sprzętowych. Wszystkie karty oparte na procesorach graficznych oferujących zgodność z DX 9 posiadają mniej więcej te same możliwości w dziedzinie generowania obrazu – różna jest natomiast prędkość, z jaką obraz ten będzie przez każdą z nich wyświetlany. Aby nowoczesne produkty były szerzej dostępne, producenci zdecydowali się po prostu na obniżenie wydajności. Wraz ze spadkiem

cen ubywa zatem potoków renderujących i jednostek vertex (patrz słowniczek), spada częstotliwość pracy zegarów procesora graficznego i pamięci, zmniejsza się także przepustowość szyny danych.

**NISZA  
GENIAL**



### Radeon 9600Pro

- absolutne minimum w dzisiejszych czasach
- warto rozejrzeć się za modelem posiadającym 256 MB pamięci
- cena od około 400 do 600 zł

## Co kupisz za 500 zł?

Dysponując kwotą około pięciuset złotych, nie spodziewaj się, że uda ci się nabyć „raketę” – one są droższe. Potrzebna jest ci zatem karta, która zapewni dobrą wydajność w najnowszych grach i której moc starczy na komfortową zabawę w najbliższych miesiącach.

### ATI

Zacznijmy od oferty firmy ATI, której przedstawicielami w tym przedziale cenowym są modele **Radeon 9550 i 9600**. Te pierwsze oferowane są niekiedy nawet za około 220 zł. Ta dość niska cena to efekt zastosowania tylko 64-bitowej szyny (odpowiada ona za prędkość, z jaką przesyłane są dane – im więcej bitów, tym większa przepustowość, a sama karta staje się wydajniejsza). Przed zakupem koniecznie sprawdź, czy karta graficzna jest 64- czy 128-bitowa. Oczywiście, warto wybrać tę drugą.

Wszystkie przedstawione poniżej karty oferują te same możliwości w dziedzinie generowania obrazu. Posiadają tę samą liczbę potoków renderujących i jednostek teksturujących, różnią się jedynie częstotliwościami pracy procesora graficznego oraz pamięci.

**Radeon 9550** – można go nabyć za 250 do 400 zł, w zależności od producenta i oferowanej ilości pamięci oraz liczby wyjść/wejść. Karta jest na tyle dobra, byś mógł pograć w większość nowych gier. Nie licz jednak na płynną rozgrywkę w wysokiej rozdzielczości i z dużą liczbą detali. Zapomnij o użyciu funkcji wygładzania krawędzi czy filtrowania anizo-

## Tylko zgodne z DirectX 9

Wszystkie karty, które zostały wymienione w tym artykule, zostały wybrane z myślą o graczach, którzy chcą cieszyć się płynnym obrazem w najnowszych grach. Aby osiągnąć ten cel, karta musi być zgodna z DirectX 9. To oznacza, że musi posiadać procesor graficzny zgodny z DX 9 oraz odpowiednią ilość pamięci. W tym artykule przedstawiamy karty, które spełniają te wymagania. Pamiętaj, że nie wszystkie karty zgodne z DX 9 są dobre. Wybieraj karty, które mają dobrą wydajność i niską cenę. W tym artykule przedstawiamy karty, które spełniają te wymagania. Pamiętaj, że nie wszystkie karty zgodne z DX 9 są dobre. Wybieraj karty, które mają dobrą wydajność i niską cenę.

otropowego (DOOM III czy HALF-LIFE 2). Moc 9550 jest obecnie zaledwie wystarczająca!

Ciekawostką jest **Radeon 9550 XT** firmy Gigabyte. Zastosowano w nim ten sam procesor graficzny, który używany jest w modelu 9600 XT. Pod taką nazwą również wykrywa kartę komputer. Jej wydajność równa jest najlepszym 9600 Pro, ze zwykłymi 9550 nie ma nawet porównania. Cena 400 zł – za te pieniądze prawdziwa rewelacja!

**Radeon 9600** – oferowany za kwotę od 300 do 500 zł jest praktycznie tym samym, co model 9550. Różnica polega na wyższym taktowaniu procesora graficznego karty. To gwarantuje wyższą wydajność, choć dla ciebie, graczu, nadal za małą.



**Radeon 9600 Pro** – cena waha się w granicach od 400 do nawet 600 zł. Model ten to w tej chwili najlepszy wybór. Najlepiej wypadają karty firm HIS i Sapphire – ze względu na wyższe względem konkurencji taktowania i uznaną markę. 9600 Pro oferuje dobrą wydajność i pozwala cieszyć się detalami w niemal wszystkich najnowszych grach. Ze względu na rosnące wymagania gier, idealnym woborem będzie wersja z 256 MB pamięci.

## NVIDIA

Odpowiedzią na produkty konkurencji jest seria GeForce FX firmy NVIDIA. Podobnie jak w przypadku ATI, wszystkie karty oferują te same możliwości generowania obrazu, a także posiadają taką samą liczbę potoków renderujących oraz jednostek teksturujących. Różnica dotyczy wyłącznie częstotliwości pracy zegarów.

Seria kart FX, bardzo popularnych na rynku, nie jest szczególnie udana. Wszystkiemu winna kiepska wydajność jednostek Pixel i Vertex Shader, na których w głównej mierze opierają się efekty graficzne w najnowszych grach. Dlatego w tej kategorii cenowej zdecydowanie lepiej będzie rozważyć zakup jednego z wyżej wspomnianych Radeonów.

**GeForce FX 5200** – do nabycia w cenie 200-400 zł. Tak samo jak w przypadku najsłabszego modelu ATI, tutaj także możesz spotkać modele wyposażone w 64-bitową szynę danych. Nie ma to jednak większego znaczenia, bowiem nawet wersja 128-bitowa oferuje beznadziejną wydajność. Karty 5200 można znaleźć dość często w zestawach oferowanych w supermarketach. Modele te, jak i wspomniane zestawy, omijają szerokim łukiem.

**GeForce FX 5500** – oferowany za około 300 zł, tylko minimalnie szybszy od FX 5200. Karta kiepska, jej zakup będzie wyłącznie stratą pieniędzy. FX 5500 nie jest w stanie zapewnić satysfakcjonującej wydajności. Tak jak w przypadku modelu opisanego powyżej, oferowane są wersje 128- i 64-bitowe.

**GeForce FX 5600** – za 300/400 zł dostajesz model tylko nieznacznie szybszy od 5500. Różnica dzieląca FX 5600 od najsłabszego FX 5200 jest tak mała, że obie karty można potraktować jednakowo. GeForce FX 5600 również nie spełni twoich oczekiwań.

**GeForce FX 5700** – karta dostępna w cenach od 450 zł za model ze 128 MB pamięci i 600 zł za model z 256 MB. Z przedstawionych FX zdecydowanie najwydajniejszy, dobrze radzi sobie w starych grach i poprawnie w nowych. Jeśli chcesz, aby twój zakup pozwolił na komfortową zabawę na dłużej, FX 5700 odpada. Dowodem na to mogą być choćby wyniki z testu 3DMark05 – bezpośredni konkurent cenowy FX 5700, Radeon 9600 Pro, osiągnął wynik dwu-



## Radeon 9800 Pro

- bardzo szybka i wydajna karta
- umożliwia zadawalającą zabawę we wszystkie dostępne na rynku gry
- cena około 800 zł

rotnie lepszy. Wybór jest zatem oczywisty. Pamiętaj o kartach **5700LE** – są o wiele tańsze, ale także o wiele „słabsze” od wersji 5700. Ich wydajność jest na poziomie modelu 5200.

**GeForce 6600** – model w cenie 550-650 zł jest dość ciekawym rozwiązaniem, jeśli masz w planie zakup karty za około 600 zł. Jeśli chodzi o wydajność, oczywiście odstaje od GT, lecz można go porównać z 9600 Pro. Oferuje przy tym większe możliwości technologiczne. Dostępne są produkty 128 MB i 256 MB.

## Karty w cenie około 1000 zł

Z kwotą tysiąca złotych w portfelu możesz myśleć o karcie, która oferuje wysoką wydajność i pozwoli ci spać spokojnie przez długie miesiące. Nawet najnowsze gry niczym cię nie zaskoczą. Będziesz mógł nieźle pohulać!

## ATI

Zaczynamy ponownie od ATI i modeli **9600 XT** oraz **9800 Pro**. 9800 i 9800 Pro oferują te same możliwości w dziedzinie generowania obrazu co Radeon 9550 oraz 9600. Są jednak zdecydowanie szybsze, a to ze względu na zastosowanie 256-bitowej magistrali pamięci i ośmiu potoków renderujących (modele 9550/9600 mają tylko cztery).

**Radeon 9600 XT** – za 600 / 700 zł otrzymujesz najszybszy z modeli 9600. Byłby dla ciebie wyborem idealnym, gdyby nie cena. Ta jest stanowczo za wysoka.

**Radeon 9800** – oferowany za około 700 zł. W tym przedziale cenowym to wydajnościowy średniak. Zdecydowanie szybszy od 9550 i 9600, odstaje od modelu 9800 Pro. Idealny, jeśli masz w portfelu trochę mniej niż tysiąc złotych.

**Radeon 9800 Pro** – można go nabyć nawet za 800 zł (wersja ze 128 MB pamięci), są także modele dochodzące do 1300 zł. 9800 Pro to bardzo szybka karta, która pozwala grać we wszystkie obecne na rynku gry. Dodatkowo często możesz włączyć filtrowanie anizotropowe czy wygładzanie krawędzi bez obawy o utratę płynności obrazu. Świetny model ma w ofercie firma HIS (model Excalibur). Wyposażony jest on w bardzo wydajny i cichy system chłodzenia – niestety, jest droższy. Uwaga! Podobnie jak w niższym przedziale cenowym, w przypadku Radeon 9800 także możesz spotkać karty z dopiskiem **SE** lub **Lite**. Mają one cztery potoki renderujące i 128-bitową szynę danych – modelami 9800 czyni je właściwie tylko nazwa. Ich cena oscyluje wokół 500 zł, ale pomimo tego odradzamy zakup.

## NVIDIA

NVIDIA oferuje w tej kategorii jedynie **GeForce 6600 GT**. Przewagę nad konkurencją dają jej bardzo wydajne jednostki Pixel i Vertex Shader

w wersji 3.0 (ATI 2.0), zgodne z najnowszym standardem DirectX 9.0c. Na razie to atut widoczny głównie na papierze, choć niebawem pojawi się wiele korzystających z niego gier. Dodatkowo karta GeForce świetnie radzi sobie w trybie OpenGL (patrz słowniczek). Oznacza to mniej więcej tyle, że do DOOM 3 oraz wielu innych gier jest to sprzęt jak marzenie. Tu polecam firmy Gainward i Leadtek – z uwagi na dobre chłodzenie.

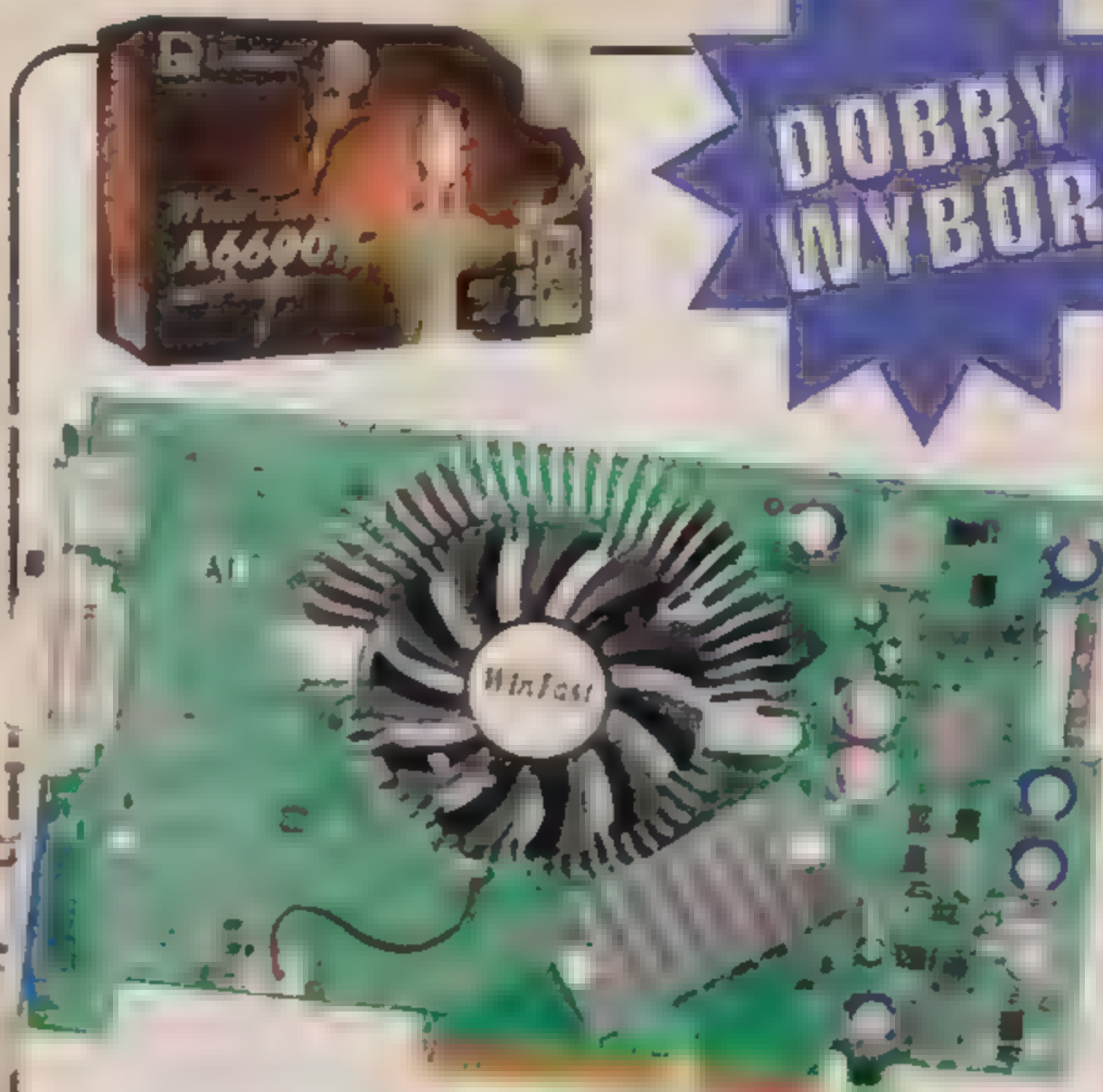
Ta karta w swojej kategorii cenowej (800-1100 zł) okazuje się prawdziwą rewelacją. Jest zdecydowanie szybsza od Radeon 9800 Pro, dodatkowo ma o wiele większe możliwości techniczne niż produkty ATI. Z GeForce 6600 GT nie musisz martwić się o przyszłość! Karta ta powinna zapewnić wystarczającą wydajność jeszcze na długo.

Tak więc najlepszym wyborem w kategorii kart AGP za tysiąc złotych jest bez wątpienia GeForce 6600 GT. Model najszybszy, najnowszy technologicznie i mający największe możliwości. Powinien zadowolić każdego gracza. Jeśli masz mniej gotówki, idealnym rozwiązaniem jest Radeon 9600 Pro. Karta ma bardzo dobry stosunek wydajności do ceny. Obecnie po prostu nie opłaca się inwestować w nic słabszego.

## PCI-Express nadciąga

W sklepach pojawia się także coraz więcej kart graficznych w wersji PCI Express. Pod tą nazwą kryje się najnowszy interfejs, oferujący bardzo wysoką przepustowość danych. Ma on między innymi zastąpić dotychczas stosowane AGP. Gniazdo PCI Express dla kart graficznych otrzymało nazwę PEG – „PCI Express for Graphics” – i można je spotkać na najnowszych płytach głównych. Interfejs zapewnia transfer danych rzędu 9.6 GB/s, czyli dwukrotnie większy w stosunku do AGP 8X. Drugą zaletą stanowi niezależna, dwukierunkowa praca interfejsu.

Wspominamy o PCI-E z ważnego powodu – w przyszłości złącze to będzie coraz popularniejsze, by w końcu stać się obowiązującym standardem. Jeśli myślisz o zakupie nie tylko samej karty graficznej, ale całego zestawu komputerowego, dobrym wyborem będzie zestaw wyposażony w PCI-E. Umożliwi ci to łatwą wymianę karty graficznej za jakiś czas – najnowsze modele pojawiać się będą coraz rzadziej w wersji AGP. I jeszcze dwie informacje: już dzisiaj karty graficzne w wersjach PCI-E kosztują tyle samo, a czasami nawet mniej niż ich odpowiedniki dla AGP. Natomiast co do wydajności, na razie zalety nowego złącza są jeszcze niezauważalne. Nie wierz zatem, że ten sam model karty, korzystający z PCI-E, w grach działa lepiej niż model na AGP.



## GeForce 6600 GT

- doskonała obsługa OpenGL
- wydajne jednostki Pixel i Vertex Shader
- zgodność z DirectX 9.0c
- cena od 800 do 1100 zł

## SŁOWNICZEK POJĘĆ

**Procesor graficzny** – układ scalony umieszczony na karcie graficznej, odpowiedzialny za większość obliczeń związanych z prezentowaniem grafiki na ekranie. Procesory graficzne znajdują najczęściej zastosowanie w grach komputerowych, wykonując skomplikowane obliczenia i odciażając tym samym procesor komputera. Najbardziej znane firmy produkujące procesory graficzne to NVIDIA oraz ATI.

**DirectX** – pakiet bibliotek firmy Microsoft, pod który pisana jest większość gier. Cały czas rozwijany i usprawniany, obecnie doczekał się wersji 9.0c. Programiści dodają coraz to nowe funkcje, które służą rozwojowi grafiki komputerowej oraz dźwięku.

**OpenGL** – podobnie jak DirectX, jest to API, pod które są pisane gry. Obecnie DirectX i OpenGL oferują niemal te same możliwości i pozwalają programistom na uzyskanie oraz stosowanie tych samych efektów.

**Wygładzanie krawędzi** – technika mająca za zadanie wyeliminowanie schodków/ząbków czy jak kto woli – ostrych krawędzi widocznych na obiektach. Daje znakomite efekty, choć znacznie zwalnia pracę karty graficznej.

**Filtrowanie anizotropowe** – filtrowanie tekstur dające ostrzejszy, mniej rozmyty obraz. Czym wyższy tryb, tym ostrzejsze obiekty w oddali, a słabsza wydajność karty.

**Potok renderujący** – to oddzielna jednostka wewnątrz układu graficznego, która „koloruje” piksele. Dostaje ona informacje o kolorze piksela, kod dla Pixel Shadera i dane na temat tekstury. Jeden potok renderujący potrafi „obrobić” tylko jeden piksel w jednym cyklu zegara karty. Im potoków więcej, tym karta wydajniejsza. Najszybsze modele na rynku posiadają aż 16 potoków renderujących.

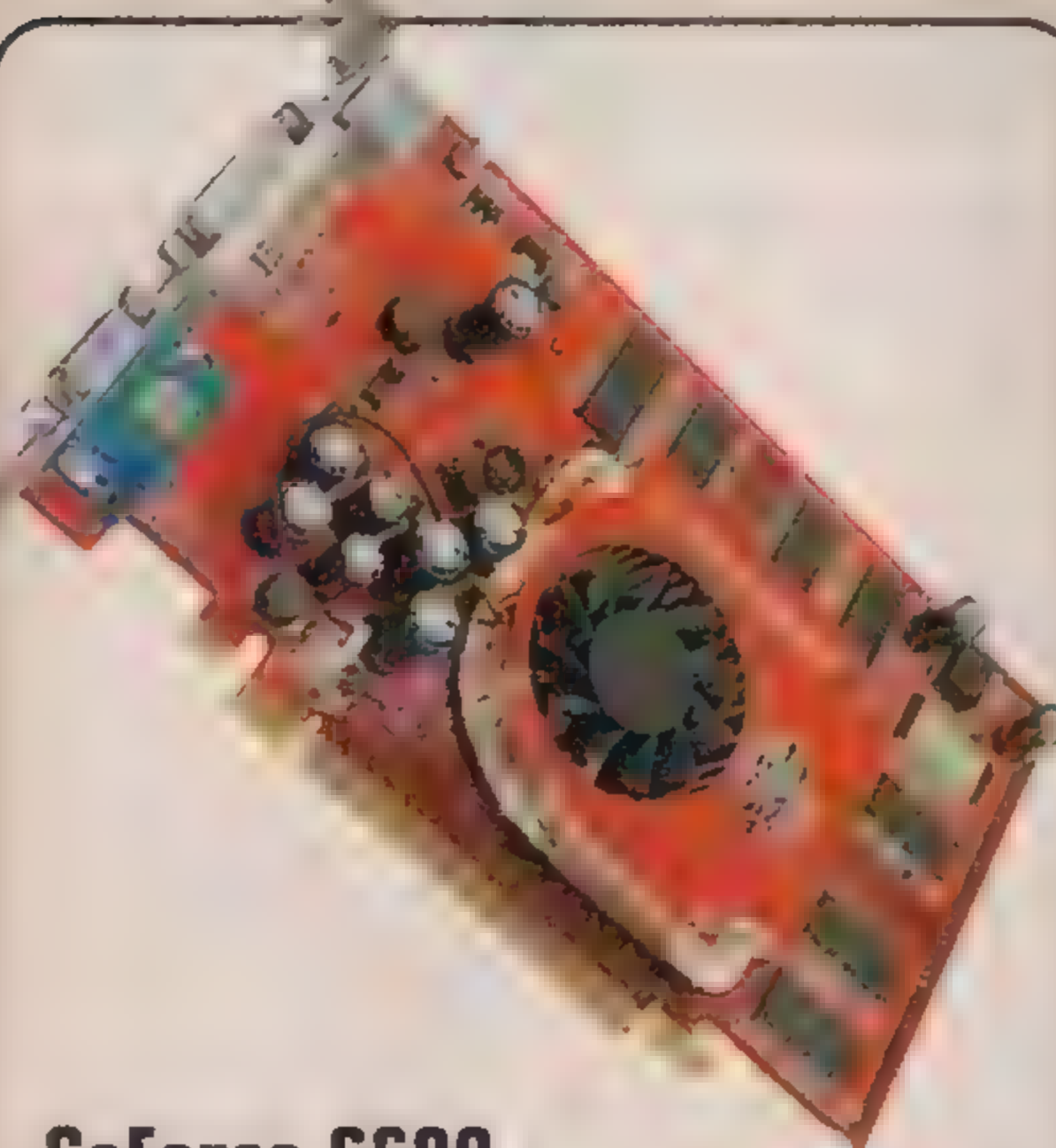
**Pixel Shader** – jednostka cieniowania pikseli. Programowalne podzespoły procesora graficznego wyspecjalizowane w szybkim obliczaniu kolorów każdego piksela renderowanego obrazu. Barwa obliczana jest na podstawie analizy parametrów tekstury, wyników obliczeń Vertex Shadera oraz funkcji opisującej efekt specjalny (mgła, przezroczystość, stopień odbicia światła). Dzięki jednostkom Pixel Shader powierzchnia obiektów w animacjach trójwymiarowych może wyglądać naturalnie bez konieczności zmniejszania ilości wyświetlanych na sekundę klatek animacji.

**Vertex Shader** – jednostka cieniowania wertełków. Programowalna część procesora graficznego, wyspecjalizowana w wykonywaniu szybkich przekształceń geometrycznych renderowanego obrazu na podstawie informacji opisujących wertełki. Zaletą takich jednostek jest możliwość realizowania dowolnej, zaprogramowanej przez autora programu funkcji przekształcania powierzchni. Układy graficzne mogą mieć więcej niż jeden wbudowany Vertex Shader. Obecnie najpotężniejsze posiadają ich aż 6. Pixel Shader i Vertex Shader to elastyczne jednostki, które można programować w celu uzyskiwania nowych efektów.

**Vertexy** – najmniejsze elementy scen 3D, wierzchołki trójkątów, z których składają się wszystkie elementy 3D. Każdy vertex zawiera m.in. informację o współrzędnych x, y, z.

**Jednostka teksturująca** czyli TMU (ang. texture mapping unit) jest to jednostka nakładająca tekstury. Nakładanie (mapowanie) tekstur jest niezmiernie ważnym krokiem w tworzeniu trójwymiarowego obrazu. Polega na odpowiednim „oblepieniu” obiektu 3D teksturą, która jest zwykłym obrazkiem (mapą bitową).

**Taktowanie** – częstotliwość w MHz, z jaką pracuje procesor graficzny i pamięć karty. Im taktowania wyższe, tym oczywiście większa wydajność.



## GeForce 6600

- wydajność porównywalna z 9600 Pro
- duże możliwości technologiczne
- cena około 600 zł



# Ekskluzywna mysz

**J**eśli uważasz, że cena jest jedynym wyznacznikiem jakości, mamy dla Ciebie propozycję nie do odrzucenia. Wystarczy XXX złotych i możesz stać się posiadaczem wyjątkowej myszki Razer Diamondback. Co takiego – poza ceną – jest w niej wyjątkowego? Przyjrzyjmy się bliżej temu gryzoniowi.

Razer jest myszką przewodową, optyczną. Urządzenie działa z rozdzielczością 1600 dpi (punktów na cal), co gwarantuje niesamowitą wręcz precyzję oraz szybkość. Gryzoń posiada 7 programowalnych przycisków (w tym dwa wyłożone antypoślizgowym materiałem) oraz rolkę mogącą np. służyć do przewijania stron WWW. Do komunikacji z komputerem Razer wykorzystuje złącze USB – producenci myszki postanowili zabłysnąć i wyposażyli ją w pożądaną wtyczkę.

Podczas pracy myszka zachowuje się... jak myszka. Tu chyba nie należało się spodziewać



cudów. Faktycznie, jest bardzo szybka – reaguje na najmniejszy ruch ręką. Minusem, i to sporym, są za to dodatkowe przyciski, umieszczone z boku obudowy. O ile te po lewej stronie da się od biedy obsłużyć, to te po prawej zwyczajnie przeszkadzają i irytują. Mimo ergonomicznego kształtu, myszka wcale nie leży dobrze w dłoni, a delikatne sensory przycisków sprawiają, iż podczas przesuwania gryzonia co i raz wciskamy któryś z klawiszy.

## Extramysz może być twoja!

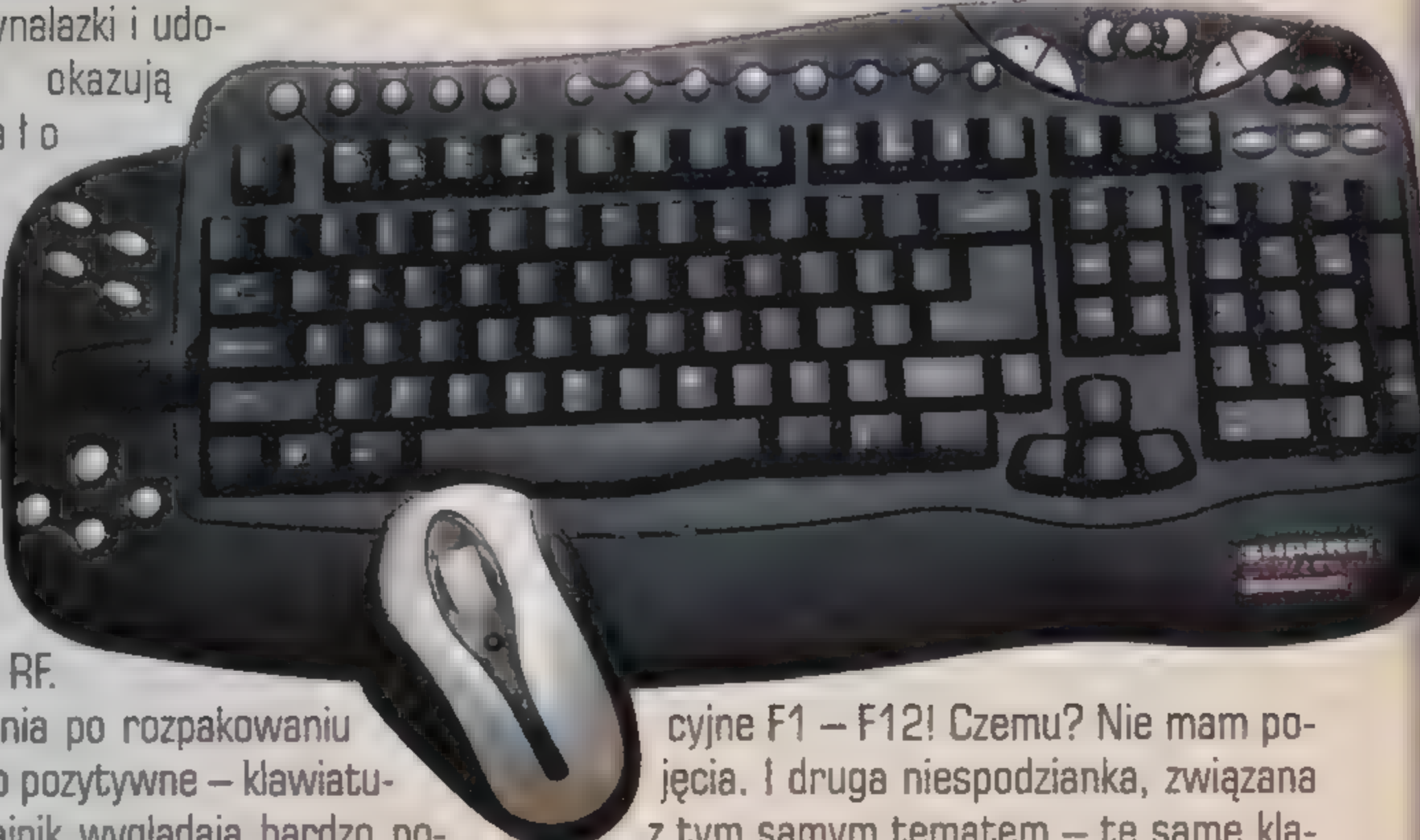
Odpowiedz na pytanie: Czy myszka optyczna posiada kulkę?

A) TAK B) NIE

Rozwiązanie wyślij jako SMS o treści CLRD. # (zamiast # wpisz A, B lub C) pod numer 7164. Na odpowiedzi czekamy do 31 marca. Koszt wysłania wiadomości wynosi 1,22 zł z VAT.

# Bez kabli – bez kłopotów?

**N**iektóre wynalazki i udogodnienia okazują się mało praktyczne. Ot, taka bezprzewodowa klawiatura – po co to komu? Wychodząc z tego założenia, jak najdłużej odwlekałem test zestawu Media-iTech Mastertype RF.



Pierwsze wrażenia po rozpakowaniu zestawu są bardzo pozytywne – klawiatura, myszka i nadajnik wyglądają bardzo porządnie. Wydają się przeczyć stereotypowi dalekowschodniego, elektronicznego badziewia, tak popularnego w naszych sklepach. Sprzęt wykonano porządnie i nie rozpada się po kilku godzinach użytkowania. W zestawie znalazł się także komplet baterii alkalicznych (3 do klawiatury i 2 do myszki) oraz... dodatkowe 2 akumulatory wraz z ładowarką USB. I tu pierwsze pytanie: czy aż takim problemem byłoby danie jeszcze 3 akumulatorów (np. kosztem baterii)?

Po podłączeniu zestawu nie zaobserwowałem żadnych anomalii w działaniu urządzenia. Na początku wystąpił tylko problem z dostrojeniem myszki do nadajnika – mimo wielu prób uparcie nie chciała działać. Pomogła dopiero wymiana baterii. Niespodzianką okazała się instalacja systemu Windows XP – tak się akurat złożyło, że pod moją opiekę trafił PC wymagający reinstalacji Okienek. I tu, drodzy państwo, pierwsza niespodzianka. Systemu nie dało się zainstalować, bo na klawiaturze nie działały wszystkie klawisze funk-

cyjne F1 – F12! Cemu? Nie mam pojęcia. I druga niespodzianka, związana z tym samym tematem – te same klawisze nie funkcjonują także w BIOS'ie! Jednym słowem – bez drugiej klawiatury w obu wypadkach niewiele zdziałasz!

Mniej emocji dostarczyło używanie myszki. Gryzoń zachowywał się prawidłowo, bez skoków kursora na ekranie i innych przykrych objawów. Osobom przyzwyczajonym do bardziej finezyjnych kształtów może nie przypaść do gustu rozmiar myszki Media-Techu oraz jej lekko toporne kształty. Mimo to urządzenie dość wygodnie leży w dłoni i nie sprawia problemów podczas pracy.

Zestaw używa do komunikacji technologii radiowej. Efektywny zasięg nadajnika wynosi około 1,5 metra. Do normalnej pracy wystarcza to w zupełności, jednak uniemożliwia leżenie w łóżku, np. w czasie grypy, i obsługiwanie wbudowanego w PC tunera TV z klawiatury.

Zestaw Mastertype RF MT1403 to dosyć ciekawa propozycja, jednak nie pozbawiona kilku istotnych wad, mogących utrudnić bądź nawet uniemożliwić pracę.

# Precz z brudasami

**P**rzykurzone wnętrza obudowy, swojskie koty (niemające nic wspólnego z domowymi mruczkami) w zakamarkach radiatorów, bliżej nieokreślone plamy na obudowie i utyłana paluchami klawiatura. Tak wygląda większość blaszaków po kilkunastu miesiącach intensywnego użytkowania. Aby usunąć te wszystkie zabrudzenia, nie wystarczy wilgotna szmatka – przyda się profesjonalny zestaw chemii czyszczącej do komputerów.

Do naszej redakcji trafiły właśnie dwa takie komplety – jeden firmowany przez AF Komputer Clearing Products i drugi Selen – Office Line. Na pierwszy ogień poszedł preparat do usuwania starych nalepek – po kilku chwilach z wyblakłych Pokemonów nalepionych na monitorze nie został nawet ślad. Etap drugi – ekrany monitorów. Tu niewiele środków działa naprawdę dobrze, jednak testowane preparaty dały sobie radę. Równie skuteczna okazała się pianka czyszcząca, przywracająca dawny blask obudowie PC Joela. Wśród testowanych produktów jedynie nawilżane ściereczki były mało

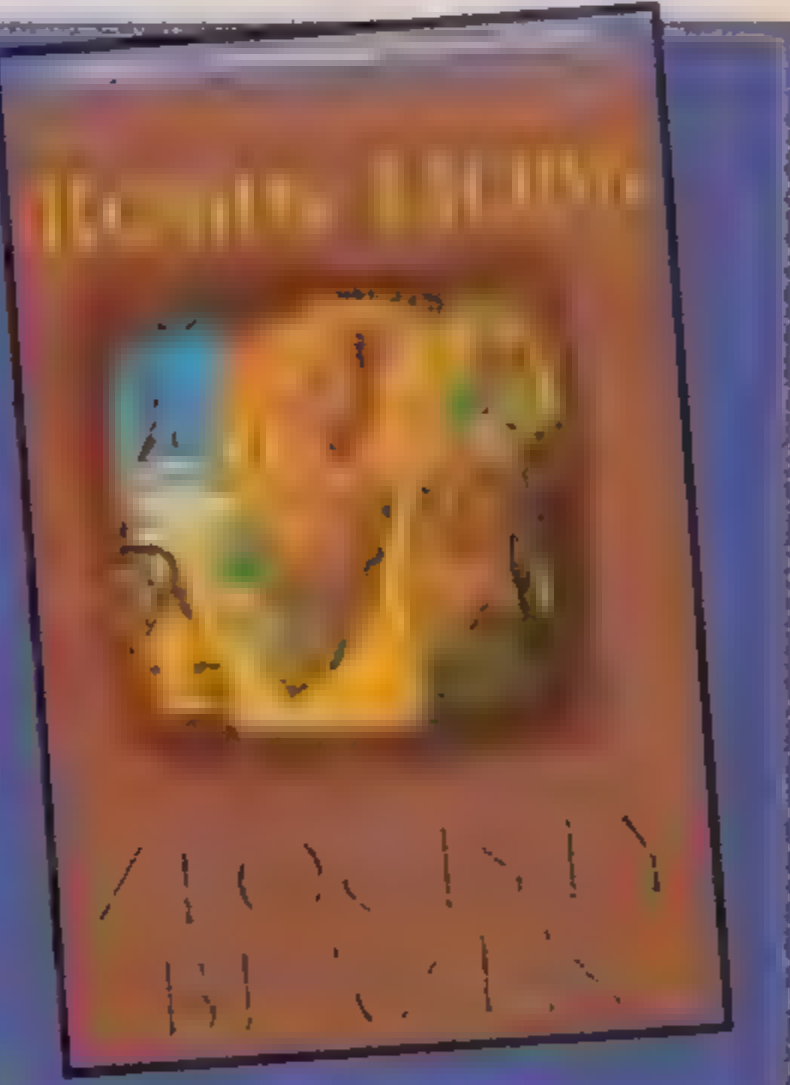
- AF SprayDuster – sprężone powietrze 400ml - 38,60 zł
- AF ScreenClene (płyn do ekranów) – 15,30 zł
- AF ScreenClene Duo (komplet chusteczek) – 21,00 zł
- AF FoamClene – 12,50 zł
- AF LabelClene – 29,50 zł
- AF ScreenClene – chusteczki w tubie 100 szt. – 15,45 zł
- AF PC-Clene – chusteczki w tubie 100 szt. – 15,99 zł
- AF Isoclene – 20,65 zł
- AF Platenclene – 15,30 zł

przydatnym gadżetem. Zawarty w nich czyścik mazał się i lepił, nie chcąc wyschnąć. Pozostałe preparaty na piątkę zdały egzamin z przedmiotu „higiena komputera”.



# Złocisty Blazen

**B**astard Rycerski Przechorny, bohater serii „Skrytobójcy”, z pewnością należy do najbardziej niezwykłych postaci, jakie pojawiły się w literaturze fantasy w ostatnich latach. Ów starzejący się mistrz potrafi rozmawiać ze zwierzętami oraz zna podstawy magii. Od wielu lat żyje jednak z dala od wielkiego świata, starając się uniknąć kłopotów, przed którymi uciek niegdyś z dworu. Niestety, dawni przyjaciele nagle sobie o nim przypominają... Na rynku dostępne są już dwa tomy serii, „Misja błazna” i „Złocisty blazen”. W przygotowaniu tom trzeci.



## Jeden sms i książka twoja!

Pytanie: Podaj tytuł pierwszego tomu serii „Skrytobójcy”?

Rozwiązanie wyślij jako SMS o treści CLZB. # (zamiast # wpisz odpowiedź) pod numer 7164. Na odpowiedzi czekamy do 31 marca.

# tekst: Dawid Muszyński, Dziejaki; Zdjęcia: Archiwum Wydawnictwa Bauer, Megbajt

Koszt wysłania wiadomości wynosi 1,22 zł z VAT

### Wiek w kamieniu

Przez ostatnie lata w literaturze fantasy panowała moda na powieści o wojnach i polityce. W tym roku jednak w literaturze fantasy pojawiła się nowa moda – powieści o wojnach i polityce. W tym roku jednak w literaturze fantasy pojawiła się nowa moda – powieści o wojnach i polityce.

W literaturze fantasy pojawiła się nowa moda – powieści o wojnach i polityce. W tym roku jednak w literaturze fantasy pojawiła się nowa moda – powieści o wojnach i polityce.

W literaturze fantasy pojawiła się nowa moda – powieści o wojnach i polityce. W tym roku jednak w literaturze fantasy pojawiła się nowa moda – powieści o wojnach i polityce.

W literaturze fantasy pojawiła się nowa moda – powieści o wojnach i polityce. W tym roku jednak w literaturze fantasy pojawiła się nowa moda – powieści o wojnach i polityce.





## Ring 2

premiera  
01.04

**N**ikt nie przypuszczał, że w epoce DVD pierwszy lepszy magneto wid potrafi być zabójczy. Ponownie przekonuje się o tym dziennikarka Rachel Keller (Naomi Watts) oraz jej syn Aidan. Otóż mordercza kasetę, którą ponoć udało im się zniszczyć, powraca i zbiera jeszcze bardziej krwawe żniwo. Co gorsza, zmarli chcą za pomocą ciała młodego chłopca powrócić do życia. Oczywiście Rachel desperacko broni swojego syna.

Film jest lepszy nie tylko od pierwszej amerykańskiej części, ale także od swojego japońskiego odpowiednika (absolutnie się nie zgadzam, japońskie wersje biją na łeb amerykański kicz: Frogger!). W dużej mierze przyczynił się do tego reżyser oryginalnych horrorów „The Ring”. Hi-

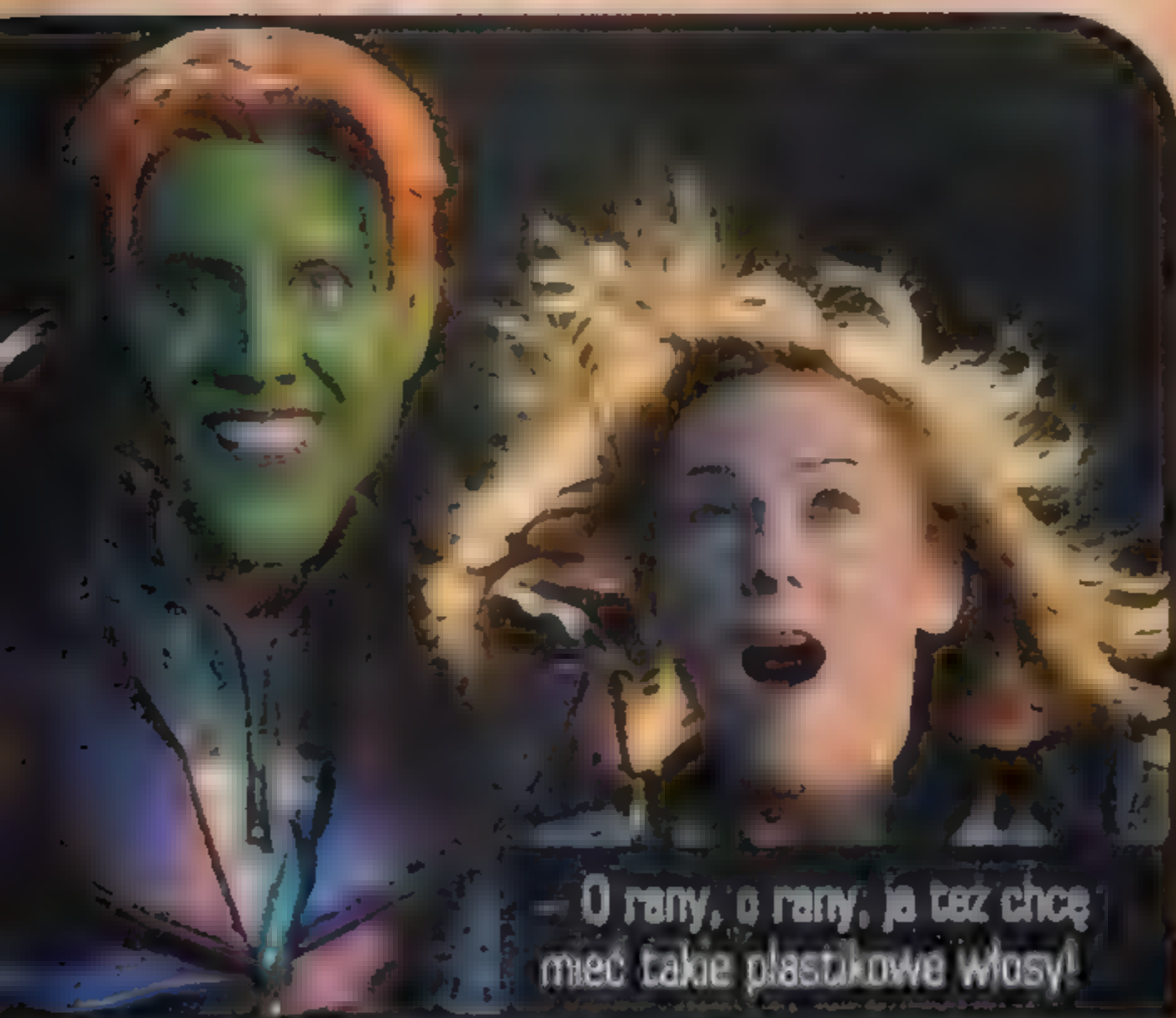
Synu, teraz uważaj. Skręcam w lewo i walimy w słup...

deo Nakata, który stanął za kamerą również w Ameryce. Producenci nie zawiedli się – Nakata zadbał o to, by film nie stracił swojego charakterystycznego klimatu Budner, którym dysponował, pozwolił mu pokazać to, na co nie miał kasy w Japonii. Reżyser tak się zapalił do opowieści o dziewczynce ze studni, że zapowiedział powstanie trzeciej części.



## Dziedzic Maski

premiera  
01.04



O rany, o rany, ja też chcę mieć takie plastikowe włosy!

## Constantine

**P**rzykład bardzo czystego kina akcji. „Constantine” wciąga jak odkurzacz i wymiata niczym wykwalifikowana sprzątaczką. Keanu Reeves dwój się i troi, by zerwać swych wrogów z powierzchni ziemi, lecz znacznie częściej zmywa się z mrocznych zaułków, ścigany przez potężne demony.

Demony? We współczesnym Los Angeles? I do tego gościa o nazwisku Constantine? Bzdura albo komiks, pomyślisz. I rzeczywiście „Hellblazer” już od wielu lat cieszy się zasłużonym szacunkiem fanów historyjek o raryzowanych. Za jego przenosiny na duży ekran odpowiada Francis Lawrence, reżyser teledysków Britney Spears i Aerosmith. Główny bohater filmu, gnostyk i okultysta, pomaga uroczej policjantce z Los Angeles zbadać zagadkowe samobójstwo jej bliźniaczki. Trop wiedzie na potężne pole bitwy, gdzie demony ścierają się z aniołami o władzę nad światem.

Film wszedł właśnie do amerykańskich kin.

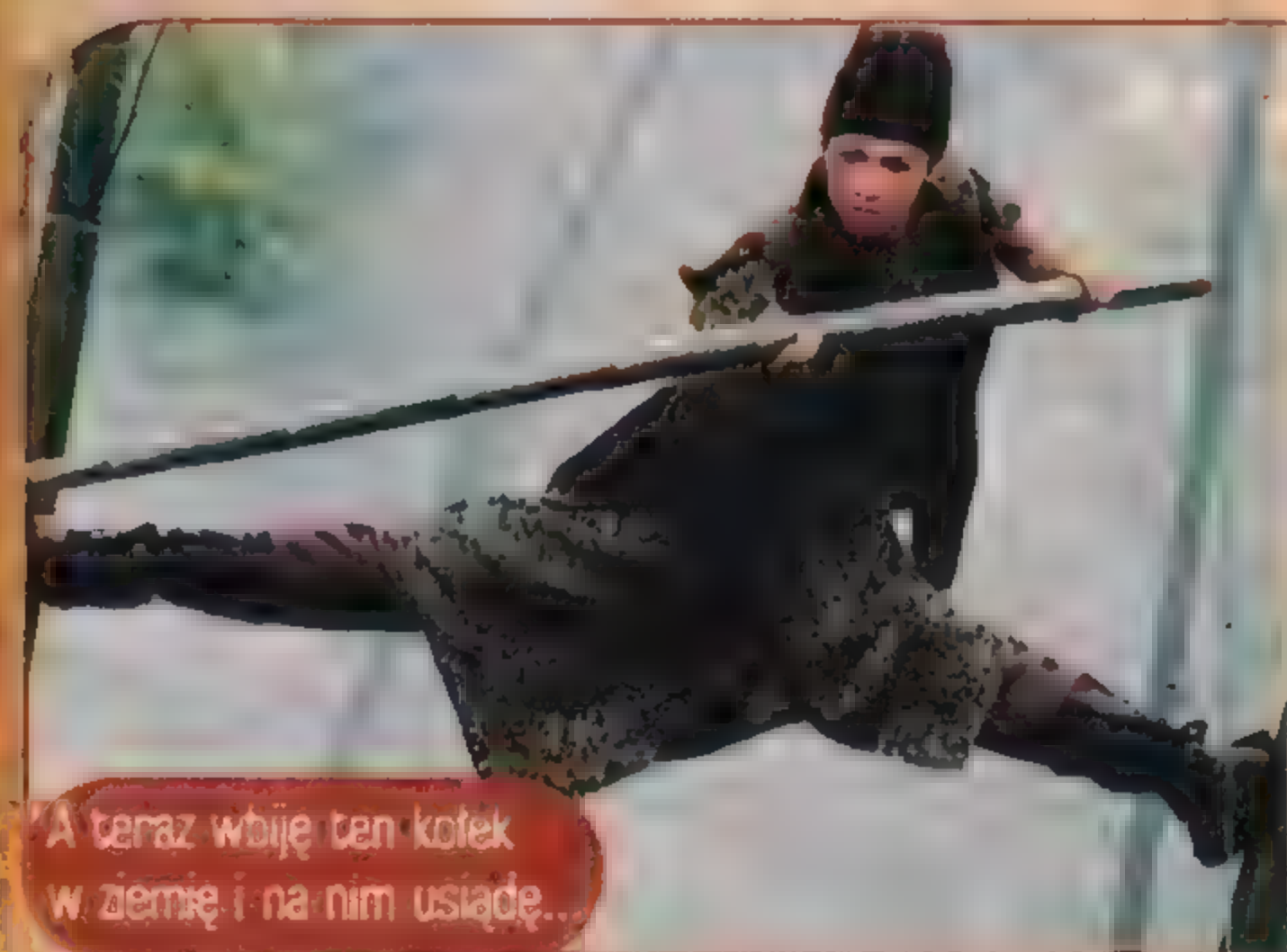
Kochanie, nie poddawaj się, upraliśmy już twoją białą koszulę, teraz będziemy ją wyżyłkować!!!

zdobywając olbrzymią sympatię widzów. Nie było więc zawodu, jaki towarzyszył premierom „Elektry” i „Kobiety Kota”. A tak przy okazji: Keanu Reeves powiedział podczas premiery, że chciałby nakręcić „Constantine 2”, gdyż bardzo podoba mu się główny bohater. Za kochał się nimiek sam w sobie!

premiera  
11.03

## Dom latających sztyletów

premiera  
08.04



A teraz wbiję ten kolec w ziemię i na nim usiądę...

**T**ygrys już się nie czał, a smoka odkryli. Bohater „Hero” przestał być bohaterem, a niewidomy masażysta Zatoichi widzi dalej niż teleskop Hubble’a. Fani azjatyckiego kina przygodowego potrzebują nowych wrażeń, czegoś, co nasyci ich oczy i zmusi umysły do wyłożonej pracy. Z pomocą nadciąga „Dom latających sztyletów”.

Historia przedstawiona w filmie toczy się w IX wieku i opowiada o podróży (fizycznej i duchowej) grupki młodych, nieprzeciętnych ludzi. Dwóch doświadczonych kapitanów wykonuje tajną misję, której celem jest pochwylenie przywódcy buntowniczego ugrupowania zwanego Domem Latających Sztyletów. Towarzyszy im młoda, niewidoma prostytutka, jedyna osoba mogąca doprowadzić ich do właściwego człowieka. Ludzi tych łączy początkowo poczucie misji, później przyjaźń zamieniająca się szybko w miłość. Jednak film Yimou Zhanga to nie „Titanic”. Widzów zachwyci ma coś zupełnie innego niż w dziele Jamesa Camerona. Niesamowita choreografia walk, bajecznie kolorowe kostiumy i kapitalna muzyka czynią z „Domu latających sztyletów” prawdziwy przebój. Dla wszystkich miłośników „Przyczajonego tygrysa, ukrytego smoka” jest to lektura obowiązkowa.



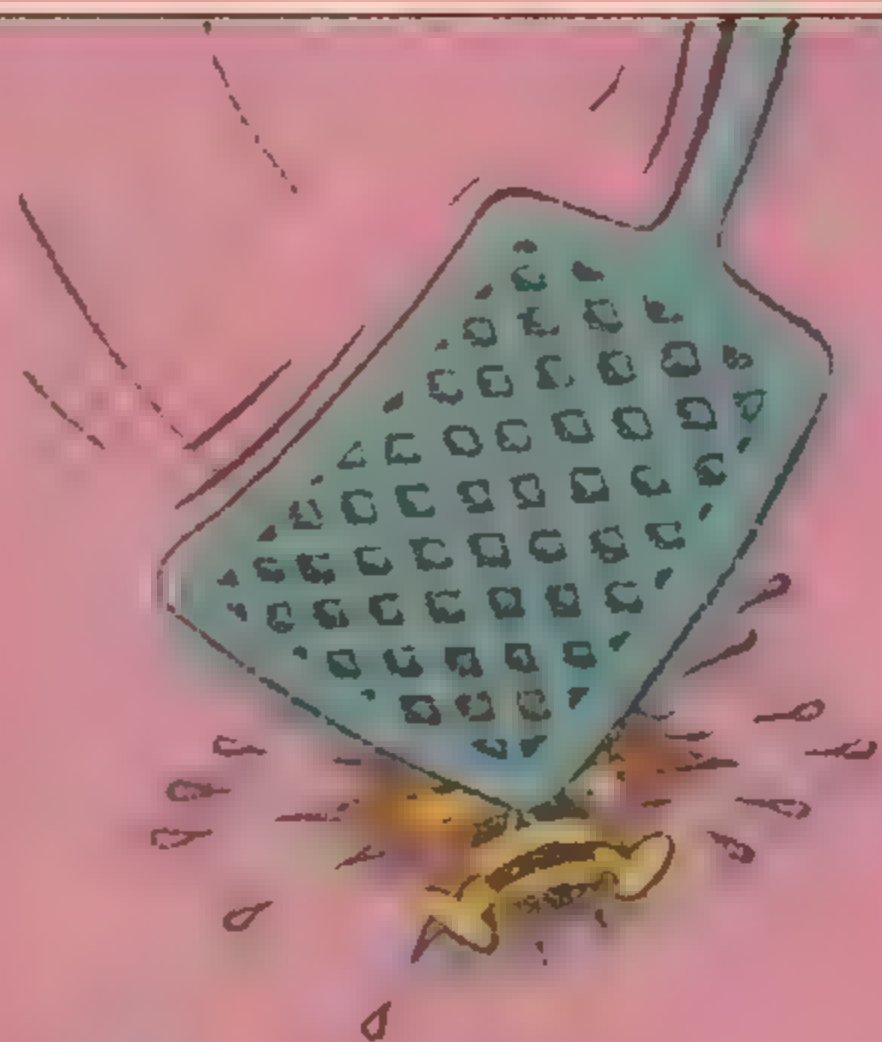
**T**ak, to prawda. „Maska” kasowy hit Jima Carrey’a z 1994 roku, doczekała się kontynuacji. W „Dziedzicu Maski” nie zobaczymy jednak Psiego Detektywa ani ślicznie uśmiechającej się Cameron Diaz. Bohaterem filmu jest rysownik Tim Avery, który wydaje się być marną imitacją bankowca Stanley’a Ipkissa, głównej postaci poprzedniej części. Avery, zły i niewygodny, postanawia zapiekirować się pewnym nieznosnym bachorem – Lokrem. Mały śmierdziel wchodzi w posiadanie tytułowej Maski i... Co tu dużo mówić, zaczynają się dzieć dziwne rzeczy.

Ze kontynuacje wielkich hitów Jima kończą się kłapą, wiedzą już wielbicieli filmu „Głupi i Głupszy”. Prequel zatytułowany „Kiedy Harry poznał Lloyda” w Polsce wszedł od razu na kasety, a i tak w wypożyczalniach mało kto go zauważył. Ten sam los czeka „Dziedzica Maski”, który za oceanem stał się dla krytyków chłopcem do bicia. O ile w „Masce” Jim radził sobie w zasadzie bez efektów specjalnych, o tyle nowi aktorzy podpierają się nimi niemal bez przerwy, niszcząc klimat filmu. Szkoda!



## Czy Sieć da nam do wzięcia?

Coraz więcej osób mówi, że woli czytać tematyczne strony internetowe niż kupować pisma. Pewnie, i aktualność większa, i wychodzi taniej. Ale jednak komputera nie można włożyć do autobusu, do wanny czy wygodnie czytać podczas obiadu. Zresztą w USA pomimo ogromnej dostępności Internetu (powszechnej znajomości angielskiego i sławne magazyny Italia jak „PC Gamer”) jakoś nie umarły. Ciekawe, jak to będzie w naszym kraju?



Maja

Ostatni odcinek "Pszczółki Mai"

nia naszych kompaktów. Jeszcze jakieś ciekawe pomysły?



## Nie będę was kupował!

Chciałem poinformować was o bardzo przykrym doświadczeniu z zakupem waszego pisma nr 3/2005. Wspólnie z 9-letnim synem zakupiliśmy je wczoraj w jednym z saloników prasowych. Bardzo długo przeglądaliśmy wszystkie oferty, zanim wybraliśmy waszą. Podstawowym kryterium zakupu były dla nas (jak zawsze) wymagania sprzętowe podawane przez dystrybutora. Dla gier załączonych przez was były to następujące wymagania: procesor 266, karta

grafiki 16 MB, 64 MB RAM. Pamiętając o niezbyt szybkim sprzęcie mojego dziecka (procesor 333, grafika 32 mb NTriva, 128 RAM, 10 GB HDD) byliśmy przekonani, że zamieszczone przez was gry będą bez przeszkód „chodzić” na komputerze mojego syna. Niestety, po zainstalowaniu załączonych gier okazało się, że nie idzie w nie grać z racji „powolności” sprzętu. Mało tego – zrobiliśmy również test na o wiele szybszym komputerze – z procesorem PII 650 Mhz i efekt był podobny. Po prostu gry „muliły”. Jednym słowem, zostaliśmy zwiedzeni informacją zawartą na opakowaniach. Był to pierwszy i ostatni zakupiony przez nasz numer waszego pisma, tym bardziej, iż sprawa dotyczy dziecka, które długo odkładało pieniądze na jego zakup. Z poważaniem

Daniel N.

Po pierwsze, to nie tylko procesor wyznacza szybkość komputera, ale również wiele innych rzeczy (np. „zamulenie” rejestru czy bałagan w zapisie danych na dysku). Po drugie i najważniejsze, redakcja jest zobowiązana podawać oficjalne dane dostarczone przez producenta, więc pretensje można mieć do firmy, która grę zrobiła, a nie do nas.



## Pytanie do Randalla

Mam do ciebie jedno pytanie, Randall. Jesteś półmózgiem czy tylko udajesz??? Przeczytałem (w numerze 2.2005) jak obraziliście czterech koleś, którzy byli wkurzeni, że wcisnęliście do gazety jakiś szmelc o nazwie HALF-LIFE 2: TOTAL MAYHEM. Otóż ja również dałem się nabrać, ale mniej-sza o to. Fajna była twoja wymówka: „Trzeba być idiotą, by sądzić, że pięciopłytkowa gra CD zmieściła się na jednej płycie”. Może jeszcze o tym nie słyszałeś, ale sprzedaje się już gry na płytach DVD, dzięki czemu nie zajmuje ona cztery lub pięć płyt, ale jedną! Na przyszłość zastanów się, zanim coś napiszesz, bo robisz z siebie debila.

Futek

## czytelnicy pytają...

### Joel odpowiada



- Mam problem z grą DOOM 3. Niestety, w czasie instalacji występuje jakiś błąd – plik się nie czyta.
- Jeśli ma pan oryginał, niech pan zadzwoni do dystrybutora, grę wymieni. Jeśli ma pan pirata, to przykro mi, nic się nie da zrobić!
- Mam oryginał! Rosyjski co prawda, ale oryginał... Tak myślę!
- A jest Pan pewny?
- Zdecydowanie. Nazwa gry jest co prawda napisana mazakiem, ale ja piratów nie używam!

\*Zdjęcie: Janusz Jędrzejczak

Chłopie, jak twoja ksywa rewelacyjnie pasuje do charakteru oraz poziomu intelektualnego. Sam ją wymyśliłeś, czy koledzy tak cię nazywają od dzieciństwa? A może załamani rodzice?



## Click – twardy jak...

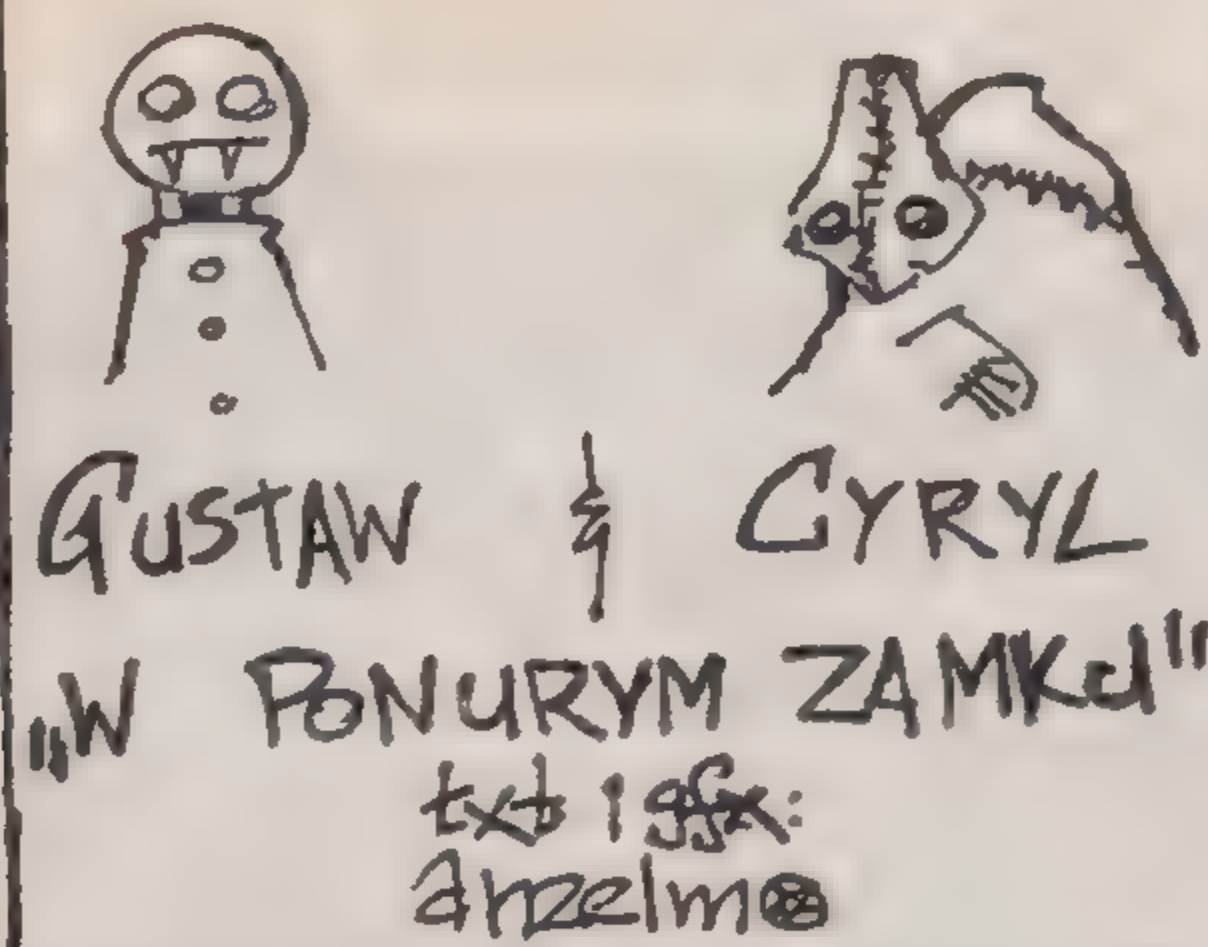
Chciałem sprawdzić wytrzymałość CD'ków, jakie wydają różne gazety komputerowe, w tym też wasza. Wziąłem więc do garażu po jednej starej płytce z „CD-Action”, „Cybermychy”, no i „CLICKA!”. Rzuciłem najpierw po kolei każdą w ścianę, potem grałem nimi w nogę z chłopakami, następnie rzucałem weń kamieniami i wreszcie waliłem kijem baseballowym. I muszę przyznać, że macie najlepsze CD'ki. Wasz wytrzymał do końca! Inne wysiadały już po rzuceniu kamieniami! Jestem pod wrażeniem!

Loox

My też jesteśmy pod wrażeniem twojej fantazji i umiejętności oryginalnego wykorzystania

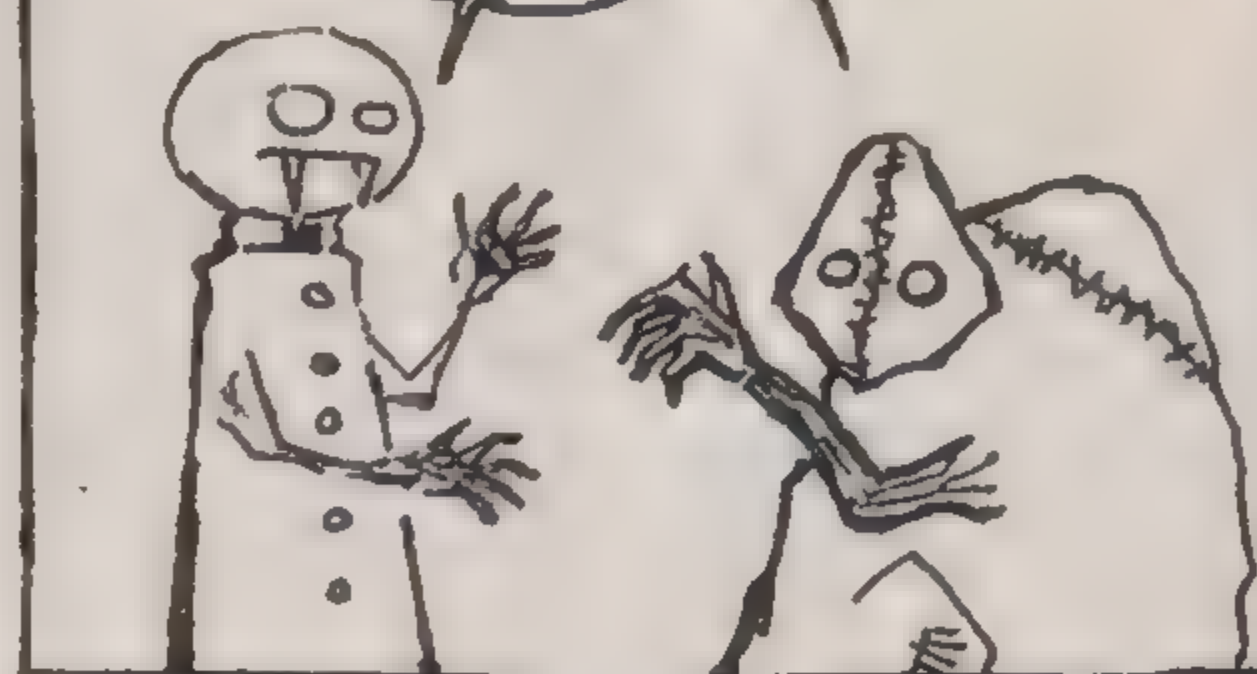


FAR EAST ENT. INC. PRESENTS

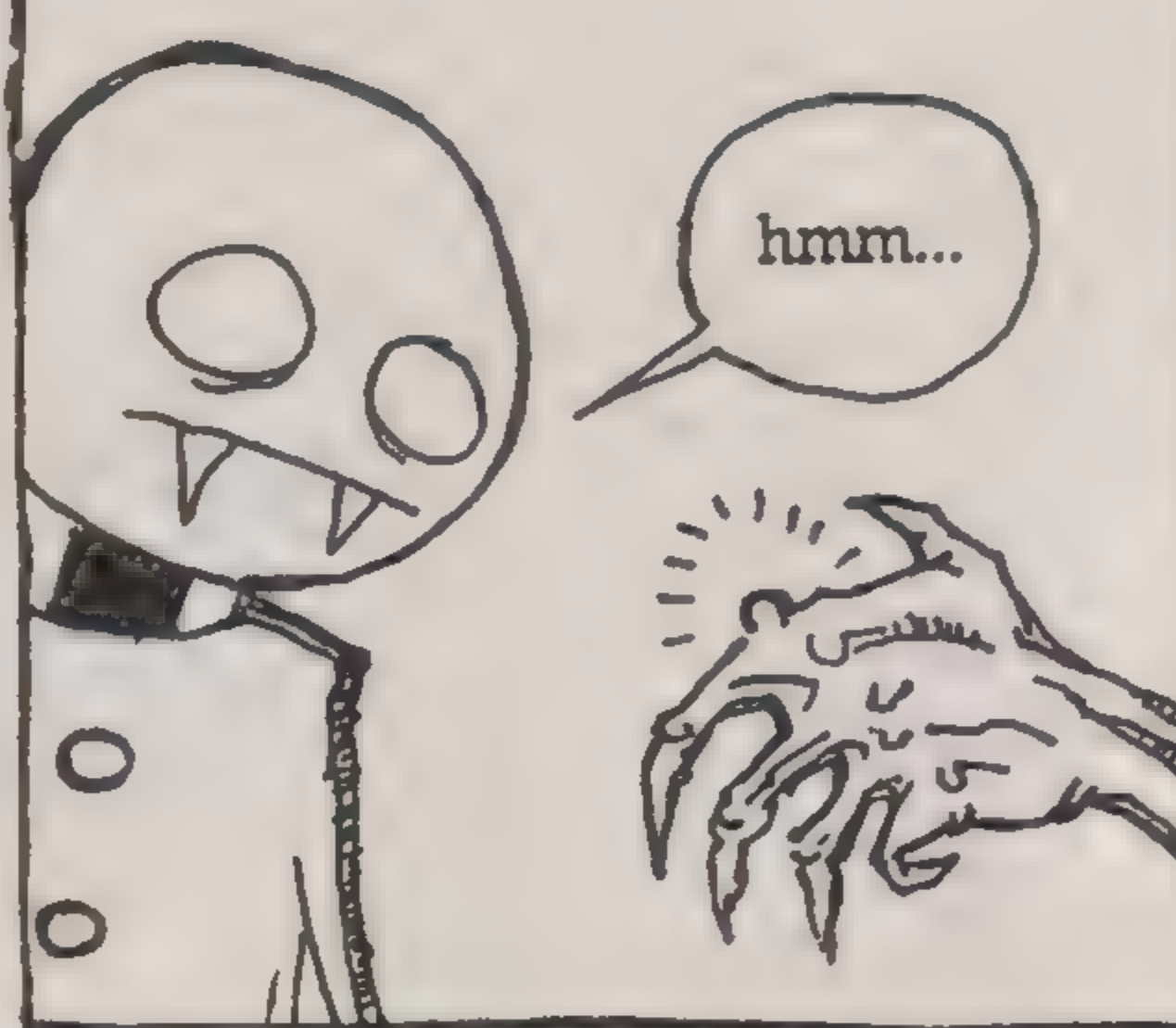


Mój panie!  
Znalazłem na sobie  
znamie Szatana!

Pokaż!

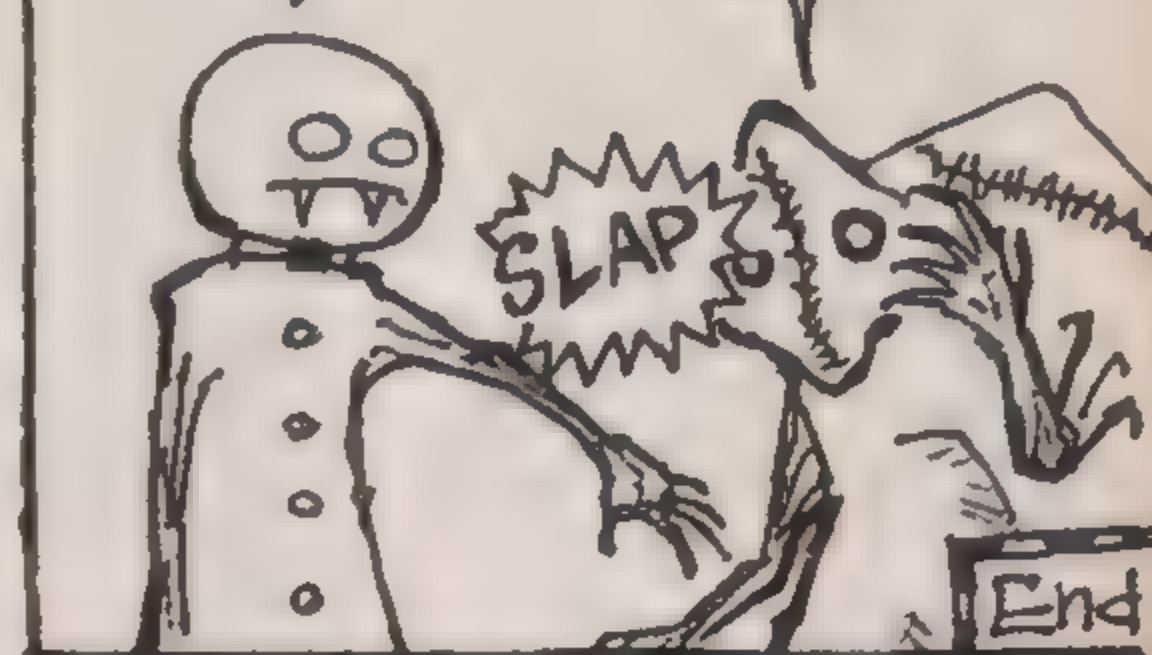


hmm...



Głupcze!  
To kurczajka!

au..



### Zespół redakcyjny:

Piotr Moskal (redaktor naczelny), tel. (0-22) 517-02-47; Jacek Piekara (z-ca red. naczelnego) tel. (0-22) 517-01-93; Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) tel. (0-22) 517-01-94, fax 517-04-68; Michał Zacharzewski (Czł. Działu Gier oraz General. Zawsze Wygranych Armii), tel. (0-22) 517-04-84; Magdalena Salik (Córrec'ca), Marta Cichocka (sekretariat redakcji, konkursy SMS) tel. (0-22) 517-02-44.

### Reklamacje płyt CD-ROM:

Jan Jankowski (0-71) 341-20-83 wew. 100

### Dział graficzny:

Jacek Goliatowski (kierownik działu, koncepcja graficzna pisma), Marek Janowski, Wojtek Langner

Teksty w numerze: Rafał Galecki, Paweł Karaszewski, Tomasz Kowalski, Bartek Lewandowski, Grzegorz Młod

awski, Dawid Muszyński, Maciej Ogiński, Konrad Rawiński, Przemysław Ryk, Rafał Skrzypek, Maciej Waszkiewicz, Krzysztof Wierzbicki.

### Zarząd:

Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak, Członkowie zarządu: Jerzy Szulwic Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański Dyrektor finansowy: Andrzej Chojnowski Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

### Adres do korespondencji:

CLICK!, skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA

### Siedziba Wydawnictwa:

ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

### Dział reklamy

Janusz Jędrzejczak (Kierownik Maxmus), janusz.jedrzejczak@bauer.pl, tel. (0-22) 516-35-50, Lidia Ukleja, tel. (0-22) 516-35-02, Maciej Szwałkowski, tel. (0-22) 516-35-17



### Copyright:

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

### Druk

Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po cenie innej niż ustalona przez Wydawcę jest zabroniona i skutkuje odpowiedzialnością sądową.

Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami za-

strzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Kopiowanie i rozpowszechnianie w jakiegokolwiek formie materiałów zawartych w piśmie oraz na płycie CD bez pisemnej zgody wydawcy zabronione. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów.

ISSN 1509-0558

### Click! w Sieci:

e-mail: click@click.pl, www.click.pl





## Do sądu nas podają!

Uprzejmie was informuję (bo was lubię), że moi rodzice wnieśli przeciwko wam sprawę do sądu za ten text, który przeczytała moja 8-letnia siostra (Komentarz przy zdjęciu: „Co ta piłka mu zrobiła, że tak ją kopie, ciul jeden”?). Z tego co mi wiadomo, zapowiada się niemiło. Cześć!

Seba z Będzina

Mylisz się! Zapowiada się bardzo miło. Bo nie ma nic przyjemniejszego niż pośmiać się i poszydzić na łamach pisma z niedorozwojów. A twoi rodzice, żal to mówić, rozumem nie grzeszą. A gdyby twoja siostra kupiła sobie sznurek i się na nim powiesiła, to kogo by wtedy oskarżyli? Kto jej kazał czytać CLICKA! Mamy gdzieś może napis „magazyn ośmiolatków”? A ja to powinienem oskarżyć producentów prezerwatyw za to, że się twoi rodzice w ogóle urodzili.

## Lisek chytrusek

Jestem zbulwersowany waszym podejściem do sprawy zamieszczania płyt CD w waszej gazecie. Kupiłem ostatnio numer CLICKA! u pewnego miłego pana, który spuścił mi cenę prawie o połowę i były tam czyste płyty, a nie żadne pełne wersje. Radzę wam się zastanowić, co robicie, ponieważ jak dalej będziecie sobie robić jaja z klientów, to ich straciecie.

Bez podpisu

A jak myślisz naiwniaku, dlaczego ten „miły pan” sprzedał ci pismo za pół ceny? Trzeba kupować w kioskach albo Empikach, a nie u jakiś lewych handlarzy. Tak to jest, jak ktoś próbuje zaoszczędzić parę groszy. Chytry dwa razy traci!

## - Nie, kochanie! Twój kolega nie może zostać na noc



## Miłość smoczyca

CLICKU! miłości ma, twój nowy numer tyle radości mi da, jesteś cudowny i wspaniały, inne czasopisma dorównać by ci chciały. Wspaniałością jesteś sam w sobie, niech bardowie układają pieśni o tobie. Zaslugujesz na lepsze poematy, niż w mych wierszach tematy, lecz aby twą wielkość chwalić, musiałam te rymy wywalić!

Ta grafomania chyba dość dobrze opisuje mój stosunek do waszego czasopisma.

Uwielbiam wredalizm Randalla w listach, artykuły Joela, waszą szatę graficzną, a nawet gołe babki (bo za pomocą długopisu mogę się wyżyć na ich twarzach i podnieść własną samoocenę), ale przydałoby się również paru facetów! Clickers marzeń jest pierwszym krokiem...

Smoczyca

Wierszyk nam się podoba, opinia o naszych autorach również. Ale radzimy jedno: samoocenę podnoś sobie inaczej niż znęcając się nad zdjęciami! Wiesz, odpowiednie ciuchy, makijaż, trochę solarium i fryzjera, a niemal żadna laska nie opędzi się już od facetów. Bo my jesteśmy dość proste stworzenia :).

## Laureaci konkursów CLICK! EXPLORER

### → Sid Meier's Pirates :

Jakub Soroka z Legnicy, Marek Wideman z Katowic, Tomasz Janowicz z Rawicza, Beata Barańska ze Świnoujścia, Michał Dydziński z Gdańska, Rafał Wilczyński z Rejowca Fabrycznego, Kamil Niebrzydowski z Radomia, Krzysztof Dzułyński z Warszawy, Maksymilian Nowicki z Zielonej Góry, Krzysztof Grodecki z Lubina, Krystian Kwaszewski z Pszena, Krzysztof Wójcik z Radkowa, Tomasz Żuralski z Rybna Pomorskiego, Jarosław Kolasa z Lubyczy Królewskiej, Dariusz Śliwa z Bytomia, Sławomir Włoszczak z Warszawy, Damian Wojnarowski z Tarnobrzegu, Michał Bigulak z Bielej, Łukasz Leśniak z Pruszkowa, Adam Słowikowski z Suwałk, Małgorzata Zielińska z Sierpca, Marek Szostak z Piławy, Paweł Sawoń z Białegostoku, Łukasz Litwiniak z Otwocka, Dawid Petko z Żabkowic Śląskich, Kacper Choroński z Warszawy, Robert Król z Marek, Bartosz Styperek z Dopiewo, Jędrzej Kozerański ze Stargardu Szczecińskiego, Grzegorz Pactwa z Libiąża

### → MISS CLICKA:

Przemysław Blachnio ze Stefanowa, Piotr Szlęzak ze Skarżysko Kamiennej, Patryk Modrzejewski z Grodziska Mazowieckiego, Tomasz Jurczyk z Zielonej Góry, Daniel Pilch z Lubania Śląskiego, Patryk Antos z Lublińca, Jan Stąbor z Warszawy, Natalia Sowińska z Kwidzyna, Sebastian Kapela z Pruszkowa, Kamil Szubski z Gorzyc, Wojciech Czapliński z Mrągowa, Dawid Drożdżik z Otwocka, Jakub Napierała z Poznania, Marek Skoneczny z Miedzyborowa, Krzysztof Bergchautzen z Warszawy, Dominik Sleszman z Warszawy, Grzegorz Mąciór z Pogórskiej Woli, Adam Namiec z Wolsztyna, Wioletta Gronostajska ze Ślubie, Mateusz Rybarczyk z Poznania, Radosław Oszczęda z Legnicy, Patryk Palicki z Rogoźna Wlkp., Tomasz Adamkiwicz z Kędzierzyna Kozle, Aleksander Żołądkowski z Warszawy, Daniel Stonawski z Cieszyńska, Krzysztof Kopecki z Białych Błot, Piotr Wyderski z Sosnowca, Kamil Sedor z Okleśnej, Krzysztof Cyliwicz z Białegostoku, Tomasz Penkowski z Karwii, Ryszard Kajstura z Zabłocia, Ryszard Piątek z miejscowości

wości Chodel, Marcin Grelewicz z Secemina, Mariusz Kacała z Warszawy, Łukasz Palider z Gdańska, Tomasz Deda z Tychów, Mirosław Szostak z Tychów, Wojciech Dąbkowski z Kobylanka, Adam Kozłowski z Baboszewa, Mateusz Skaryczyński z Krakowa, Piotr Zagroba z Ostrołęki, Norbert Jurek z Warszawy, Szymon Wachowski z Bąkowa Opatowska, Radosław Bodziany z Poznania, Paweł Kubica z Wrocławia

### → Gry RPG:

#### Neverwinter Nights:

Marek Fijałkowski z Góry Kalwarii, Paweł Olszewski z Wałbrzycha, Paweł Barylski z Wrześni, Wioletta Marciniak z Łabiszyna, Konrad Ładno z Dębie Wielkich

### → Lionheart:

Łukasz Idzikowski z Ostrołęki, Michał Jabłoński z Kań, Jakub Raczkowski z Sanoka, Adam Nowak z Torunia, Robert Zaremba z Jarocina, Sebastian Sabadach z Gluszczy, Marcel Mazurkiewicz z Piekar Śląskich, Sławomir Pośpiech ze Świętochłowic, Paweł Szostek z Głogowa, Mirosław Rymer z Katowic

### → Świątynia Pierwotnego Zła:

Dariusz Zdunowski z Płońska, Mateusz Goździewicz z Gniezna, Grzegorz Kubiak z Bierutowa, Marcin Krajewski z Łodzi, Michał Tasarz z Gryfic, Tobiasz Słodziński z Żabkowic Śl., Jakub Adamski ze Zgierza, Karol Baska z Gdańska, Mariusz Chrzanowski ze Stargardu Szczecińskiego, Zbigniew Olszak z Warszawy

### → Baldur's Gate:

Andrzej Pieczywek z Krzczonowa, Michał Kowalski ze Starachowic, Piotr Skóra z Wałcza, Włodzimierz Jakubczyk z Moszczenicy, Dominik Mejchrzak z Malborka, Rafał Świą-

tecki z Mikanowa, Dominik Górski z Łukowa, Szymon Wojtyła z Chocholowa, Marcin Szymański z Suwałk, Wacława Sobczak z Kamiennej Góry

### → Beyond Divinity:

Marta Kempa z Kłobucka, Marcin Jahn z Łodzi, Mariusz Jarczewski z Warszawy, Rafał Gałat z Niemc, Grzegorz Świdorski z Łańcuta, Radosław Jąsik z Rzeszowa, Paweł Pilarczyk z Żębrzyca, Grzegorz Pawlarczyk z Lubina, Wojciech Mietliński z Sosnowca, Adrian Zalewski z Warszawy

### → Figurki filmowe:

Marek Łazarski z Lublina, Mateusz Gajda z Busko Zdroju, Agata Mendel z Grodziska Wlkp., Łukasz Brągoszewski z Siedlec, Maciej Chodźicki z Polnatorowa, Jędrzej Gruszczński z Gniezna, Mateusz Trawka z Wysokiej, Daniel Bieńkowski z Warszawy, Wojciech Dudek z Krakowa, Michał Skwark z Będzina, Wojciech Lorenz z Pilszcza, Mirosław Lewandowski z Tych, Jakub Strojniak z Krakowa, Joanna Pięła z Zielonej Góry, Mirosław Klimecki z Łodzi, Teresa Golebczyk z Warszawy, Łukasz Szwed ze Szczecina, Roman Czeczotka z Bełchatowa, Daniel Kozdroń z Warszawy, Emil Daniluk z Janowa Podlaskiego, Maciej Jaszczak z Brzezina, Przemysław Krakowiak z Łodzi, Maciej Formella z Gdyni, Katarzyna Grela z Zamościa, Robert Skubiszewski z Lublina

### → Drukarka EPSON:

Krzysztof Adamski ze Śmigła

### → Klawiatura:

Bartosz Grabowy z Leszna, Wiktor Chabera z Siemianowic

### → Odtwarzacz mp3

Rafał Grzyb z Bytomia

### → Wiatrak:

Łukasz Deńca z Miechowa, Bartosz Bosek z Brwinowa, Piotr Miądlicki ze Stargardu Szczecińskiego, Sławomir Skaliński z Dragacza, Piotr Jóźwik z Wrocławia

### → Ładowarki GP:

Rafał Cichy z Gdańska, Renata Wałęska z Łaska, Piotr Kardacz z Siedlec

### Akcesoria komputerowe Saitek:

#### → Desk Manager:

Andrzej Gmur z Białaczowa, Łukasz Kopaczewski ze Świdwina, Agnieszka Figlerowicz z Dzierżoniowa

#### → Joysticki:

Aurelia Grzecz z Szamotułów, Maciej Łuczyk - Jaworze Dolne, Artur pluta z Sędziszewa, Marcin Grabowski z Brodnicy

#### → Kierownica:

Sebastian Małek z Radomska, Adam Pawłowski z Łososiny Dolnej, Daniel Góralczyk z Bielska Podlaskiego, Krystyna Tomaszewska z Poznania

#### → Pad i mysz:

Halina Złotucha z Góry Puławskiej, Jakub Wiliński z Warszawy

#### → Latarka i mysz:

Małgorzata Suchodolska z Radomia, Maciej Krzemianowski z Lublina



## PLAYBOY: THE MANSION

Aby odblokować dodatkowe rzeczy w grze, należy wykonać kilka zadań:

- **Artsy Bunny Shirt** – Umieść Karmyn Chase na okładce w piątej misji
- **Barely There Plus** – Podpisz kontrakt z Carmen Electra w trakcie 8 misji
- **Brass Bed** – Ukończ 9 misję
- **Bunny Back** – Ukończ 3 misję
- **Butt'r'fly** – Doprowadź do końca wzrost funduszy w trakcie 5 misji
- **Clubhouse** – Ukończ 5 misję
- **Grotto** – Zaproś Agenta na swoją imprezę w trakcie 4 misji
- **Leg O Lamo** – Odbądź stosunek z kobietą w trakcie 3 misji
- **Leopard Flares** – Zorganizuj Grotto Party w trakcie 7 misji
- **Massage Table** – Wyдай magazyn podczas 2 misji
- **Olivia's Hef** – Ukończ 4 misję
- **Playboy Mini** – Zorganizuj Markusowi Jacobskiemu ekstremalnie romantyczną znajomość z dowolną dziewczyną w trakcie 4 misji
- **Pool** – Ukończ 1 misję
- **Regency Chair** – Ukończ 8 misję
- **Regency End Table** – Ukończ 6 misję
- **Regency Rug** – Ukończ 11 misję
- **Regency Sofa** – Ukończ 10 misję
- **Roster Character Editor** – Ukończ 2 misję
- **Shoulder Wrap** – Doprowadź do romantycznego związku między Karmyn Chase i Builder Paris w trakcie 4 misji
- **Stars en Stripes** – Doprowadź do rozkochania w sobie Wendy Bigmoney i Ciro Burrow w trakcie 8 misji
- **Trampoline** – Zdobądź dwie dziewczyny w trakcie 2 misji
- **White Peek-a-Boo** – Zdobądź serce Penny Starks lub Sandry Bellore w trakcie 2 misji



## STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II: THE SITH LORDS

Uwaga! Podany poniżej sposób wymaga edycji jednego z plików gry. Przed dokonaniem jakichkolwiek czynności zrób jego kopię zapasową. Otwórz dowolnym edytorem tekstu plik „swkotor2.ini”, znajdujący się w katalogu z grą, i odszukaj liniijkę „[Game Options]”. Następnie tuż pod tą liniijką dodaj następującą „EnableCheats=1”. Jeżeli taka już istnieje, zmień po prostu jej wartość z „0” na „1”. Teraz podczas gry naciśnij klawisz „~” i wpisz jeden z poniższych kodów:

- **invulnerability** – Nieśmiertelność
- **heal** – Odnowienie punktów energii oraz mocy
- **revealmap** – Dostęp do pełnej mapy
- **giverepair** – Dodatkowe 100 zaawansowanych zestawów naprawczych
- **givesitharmour** – Ustawienie wartości pancerza na 100
- **givemed** – Dodatkowe 100 apteczek
- **givecomspikes** – Dodatkowe 99 comspike'ów
- **givecredits ##** – Określona ilość kredytów
- **addexp ##** – Określona ilość doświadczenia
- **adddarkside ##** – Określona liczba punktów ciemnej strony (W przypadku nie wpisania żadnej wartości, w miejsce ## zostanie przyznana maksymalna liczba punktów)
- **addlightside ##** – Określona liczba punktów jasnej strony (W przypadku niewpisania żadnej wartości, w miejsce ## zostanie przyznana maksymalna liczba punktów)
- **infiniteuses** – Możliwość korzystania z przedmiotów bez ograniczeń
- **addlevel ##** – Zwiększenie doświadczenia do poziomu ##
- **setawareness ##** – Zwiększenie świadomości do poziomu ##
- **setcharisma ##** – Zwiększenie charyzmy do poziomu ##
- **setcomputeruse ##** – Zwiększenie zdolności obsługi komputera do poziomu ##
- **setconstitution ##** – Zwiększenie budowy ciała do poziomu ##
- **setdemolitions ##** – Zwiększenie umiejętności robienia demolki do poziomu ##
- **setdexterity ##** – Zwiększenie zręczności do poziomu ##
- **setintelligence ##** – Zwiększenie inteligencji do poziomu ##
- **setpersuade ##** – Zwiększenie perswazji do poziomu ##

- **setrepair ##** – Zwiększenie umiejętności naprawy do poziomu ##
- **setstealth ##** – Zwiększenie podstępności do poziomu ##
- **setstrength ##** – Zwiększenie siły do poziomu ##
- **settreatinjury ##** – Zwiększenie odporności na rany do poziomu ##
- **setwisdom ##** – Zwiększenie mądrości do poziomu ##
- **setsecurity ##** – Zwiększenie asekuracji do poziomu ##
- **restartminigame** – Rozpoczęcie od nowa minigry w przypadku przegranej
- **whereami** – Wyświetlenie informacji, gdzie znajdujesz się na mapie
- **giveitem ##** – Daje wybrany przedmiot
- **bright** – Rozjaśnienie ciemnych miejsc
- **turbo** – Postacie poruszają się szybciej



## STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

Podczas gry naciśnij klawisz „~”, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów:

- **loaded** – Wszystkie ładunki wybuchowe, maksymalna ilość amunicji i prawie wszystkie dodatkowe bronie pojawiają się pod tobą
- **Ghost** – Latanie i przechodzenie przez ściany
- **Fly** – Tryb latania



## SUDDEN STRIKE: RESOURCE WAR

Podczas gry naciśnij klawisz „Enter”, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów.

- **\*koenigstiger** – Nieśmiertelność dla wszystkich jednostek oraz udoskonalenie broni
- **\*blitzkrieg** – Zakończenie misji sukcesem
- **\*omniscience** – Usunięcie mgły wojny



## TOCA RACE DRIVER 2

Kody dysku o numerze 6111.

- **VNIYNHQI** – Dostęp do wszystkich samochodów i mistrzostw
- **NVWFVIES** – Dostęp do wszystkich samochodów i bonusowych mistrzostw
- **LKZCZMDO** – Szybszy samochód
- **PHEXGASN** – Zmiana napędu samochodu
- **HMYUDEEB** – Samochody są niezniszczalne
- **YFUHUXCD** – Wszystkie animacje



## BESIEGER

- **Invulnerability 1 lub 0** – Nieśmiertelność
- **Daytime #** – Ustawienie pory dnia (# od 1 do 24)
- **Debug 1 lub 0** – Tryb debugowania
- **DayTimespeed #** – Ustawienie prędkości upływu czasu #
- **CreateUnit #** – Stworzenie jednostki (# – nazwa jednostki)

# Laureaci konkursów CLICK! 01 i 02/2005

### CLICK! 01/2005:

#### → ZOO TYCOON 2:

Michał Frąckiewicz z Wołomina, Waldemar Jaskowski z Zabrza, Weronika Grzegorzczak z Warszawy, Mateusz Andrzejczak z Wrocławia, Anna Dziedzic z Łodzi, Piotr Sosnowski z Warszawy, Monika Kumor z Busko Zdroju, Joanna Konopska z Ciechanowa, Lucyna Kopeć z Nowej Góry, Grzegorz Buć z Krzywcznej, Marcin Barański z Warszawy, Cezary Mirgos z Grójca, Ariana Kłosz z Łazisk Dolnych, Jadwiga Micherda z Sulkowic, Jerzy Bloch z Andrychowa, Krzysztof Staszewicz z Żywca, Filip Adamowicz z Głogowa, Dominik Walawender z Warszawy, Rafał Mazurkiewicz z Nysy, Joanna Król z Kutna, Krzysztof Gąsecki z Lubina, Mariusz Patok z Łęka, Mateusz Olejnik ze Starego Miasta, Damian Celnik z Piekara Śl., Alina Cieślak z Pacierzowa, Michał Rychert z Przodkowa, Konrad Mirecki z Włocławka, Tomasz Zając z Nowego Sącza, Mateusz Perz z Grodziska Maz., Agnieszka Gilińska z Kołobrzega, Edyta Płocka z Nakła, Dominika Walawender z Warszawy, Patrycja Lipska ze Skarogosz, Hanna Kubiak z Jaktorowa, Przemysław Nowaczyk z Gniezna;

#### → ZESTAW CLEARASIL FOR MAN:

Piotr Skupski z Suwałk, Dawid Jaskuła z Zabrza, Przemysław Kuśmierczyk z Wałbrzycha, Sebastian Kaluska z Nakła, Adam Brzostek z Warszawy, Gerard Rolka z Nowego Sącza, Piotr Zeltig z Warszawy, Robert Wiśniewski z Poznania, Marcin Sitarz z Pruszkowa, Sławomir Wójcik z Ostrowca Świętokrzyskiego;

### Gry RPG:

#### → NEVERWINTER NIGHTS:

Anna Morales z Brwinowa, Jerzy Wisła z Olkusza, Jacek Nowakowski z Łodzi, Paweł Parzydło z Warszawy, Marek Kontryn z Wrocławia;

#### → LIONHEAR:

Kamil Kasprzak z Lublina, Łukasz Zawadzki z Imielina, Jakub Walczak z Sanoka, Tomasz Tomczak z Głogowa, Karolina Zwolińska z Krakowa, Wojciech Borkowski z Ustki, Dawid Peciak z Kalisza, Marzanna Zawisłak z Zielonej Góry, Piotr Giedroń z Janowic Wilk., Dominik Zbacki ze Skierniewic;

#### → ŚWIĄTYNIA PIERWOTNEGO ŻŁA:

Krzysztof Polit z Mielca, Kamil Benbenek z Wilkowic, Mateusz Buczyński z Katowic, Marcin Bruski ze Szczecina, Wiesław Kasprzyk z Tomaszowa Lubelskiego, Radosław Pardela z Sędziszewa, Marcin Rosiewicz z Krakowa, Mariusz Zarek z Chelma, Michał Legutko z Olkusza, Danuta Wojtanek z Murzasichli;

#### → BEYOND DIVINITY:

Beata Bartkiewicz z Chechła Drugiego, Bartosz Graszka z Gdyni, Piotr Sadowski z Lubania, Przemysław Turkowski z Augustowa, Bartłomiej Sikorski z Warszawy, Bartłomiej Orzeł z Wrocławia, Piotr Mikołajczyk z Oleśnicy, Paweł Sawicki z Krakowa, Michał Wiśniewski z Olsztyna, Klaudiusz Wiecek z Dąbrowy Górniczej;

### → BALDUR'S GATE:

Michał Klimaszewski z Kielc, Piotr Maciąg z Radomia, Tomasz Kaszucki z Rachań, Maciej Szpura z Międzyrzecz Podlaskiego, Jacek Diegański z Pleszewa, Przemysław Bieniek z Bielsko Białej, Piotr Jalocho z Płocka, Robert Grzesiak z Puław, Michał Jasiak z Wrocławia, Arkadiusz Jędrzyński z Warszawy;

### → DRUKARKA EPSON R200:

Barbara Malicka z Torunia;

### → AGURKI FILMOWE:

Adam Pachucki z Warszawy, Piotr Salus z Pionek, Marek Ceglarczyk z Buczkowic, Robert Wędzicki z Krakowa, Iwona Jakubczak z Częstochowy, Rafał Tatysiak z Warszawy, Bartłomiej Lewandowski z Inowrocławia, Przemysław Kłopotki z Warszawy, Jacek Gałek ze Świdnicy, Piotr Cichowski z Ciechanowa, Artur Wojtyła z Kielc, Marcin Miedziński z Koluszek, Tomasz Brzost z Kotunia, Mateusz Benyk z Lubonia, Artur Cycyk z Węglińca, Jacek Wiśniewski z Poznania, Miłosz Nowicki z Łęki Małej, Dariusz Meckier z Piotrkowa Trybunalskiego, Marek Pietrzyk z Bydgoszczy, Stanisław Piotrowski z Bogut, Maciej Włosek z Kielc, Paweł emiesz z Gniezna, Tomasz Bartoszek z Gdyni, Konrad Dąbrowski z Łąbęd, Marcin Grabowski z Suwałk, Piotr Budzik z Warszawy;

### CLICK! 02/05:

#### → Książka ERAGON:

Czesław Drewniak ze Szczecina, Michał Kuczmą z Łańcuta, Wojciech Król z Bobowa, Zbigniew Padewski z Jawornika Polskiego, Andrzej Olszewski z Warszawy, Agata Zajęcka z Otwocka, Mateusz Gryć z Białegostoku, Jacek Dmochowski z Warszawy, Ewa Stein z Sulechowa, Maciej rzybylski z Sieradza;

#### → ZESTAW SETTLERS:

Krzysztof Bartoszewski z Warszawy, Iwona Wierchoń z Bydgoszczy, Arkadiusz Przytarski z Gdyni, Piotr Iwanek z Tych, Marcin Kulisz z Bogatyni, Wiesław Supryn z Lublina, Szymon Kulik z Byczyny, Adam Snulnik z Rawicza, Konrad Świdrak z Teresina, Dorota Moroz z Kraśnika, Filip Janowiec z Nowego Sącza, Dawid Biernacki z Kola, Andrzej Mercik z Radomska, Artur Włodarczyk z Bytomia, Rafał Bartos z Zielonej Góry, Tomasz Winkler z Rudy Śl., Kazimierz Klityński z Lubiszyna, Paweł Godlewski z Wysokie Mazowieckie, Beata Sienkiewicz z Czarnej Białostockiej, Kamil Kamielnik z Zagorza;

#### → ŁADOWARKI GP:

Piotr Purchała z Łomianek Dolnych, Irena Buła z Tych, Marcin Kula z Jasła;

#### → HALF-LIFE2:

Łom wygrał Maciej Zubkowski z Torunia.



# NIE TOP MARZANNY!



## ZATOP SIĘ W GRZE!

# KWIECIEŃ W MARCU – CENY W DÓŁ !!!



Port Royale 2 (PL) Big Mutha Truckers (PL) Syberia (PL)



Victoria + Dwa Trony: Wojna Róż + Korona Północy (PL) Half Life 2 Tony Hawk's Underground (PL) Zoo Tycoon 2



Call of Duty DeLuxe (PL) Half Life Bestseller Pacific Fighters (PL) UEFA Champions League 2004 - 2005 Pro Evolution Soccer 4 (DVD)



Hearts of Iron 2 (PL) Sims 2 (PL) Rome: Total War (PL) Medal of Honor Allied Assault Battlefield 1942 Classic



Prince of Persia: Warrior Within (PL) Future Cop L.A.P.D. Men of Valor (PL) Splinter Cell: Chaos Theory (PL) (DVD) Medal of Honor: Pacific Assault



Sims 2: Na Studiach (PL) Splinter Cell Pandora Tomorrow (PL) Gothic: Noc Kruka (PL) Hard Truck 18 Wheels of Steel Need for Speed: Underground 2



Riddick: Escape from Butcher Bay Platoon World of Warcraft Pool Paradise Rollercoaster Tycoon 3 (PL)



Sudden Strike: Wojna o Zasoby (PL) D-Day (PL) Blitzkrieg: Pomruk Zagłady (PL) Kult: Heretic Kingdoms (PL) Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords

nowości, zadzwoń, zapytaj

dźwięki, filmy, dźwięki...



kierownice i pady PC



Faraon (PL) Zeus Pan Olimpu (PL) Ghost Recon (PL) Panzer General 3: Scorched Earth



Magix Hip Hop Maker Magix techno maker Magix Music Maker 2003



49,00

**Saitek P120**  
- cztery standardowe cyfrowe przyciski „fire”  
- dwa cyfrowe spusty  
- doczepiany mini-kontroler  
- osmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk”

119,00

**Saitek P880**  
- sześć standardowych cyfrowych przycisków „fire”  
- dwie analogowe gałki  
- osmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk”  
- programowalny przycisk „shift”  
- dwa cyfrowe spusty



**Kierownica Saitek R220**

- cztery standardowe cyfrowe przyciski  
- dwa cyfrowe „włoszki”  
- pedały gazu i hamulca  
- możliwość wyboru sposobu montażu

169,00

Air Strike 3D .....	19,90	Football Manager 2005 (PL) ..	99,00
Battlefield 1942 .....	39,90	Gry karciane 1 .....	25,00
Battle Collection (Medieval + Viking Invasion) .....	164,90	Gry karciane 1&2 .....	39,00
Battlefield Vietnam .....	129,00	Gry karciane 2 .....	25,00
Battle Mages (PL) .....	59,00	Hard Truck: 18 Wheels of Steel (PL) .....	19,90
Beyond Good & Evil (PL) .....	49,00	Harry Potter Komnata Tajemnic ..	119,00
Blitzkrieg (PL) .....	49,00	Harry Potter: Mistrzostwa świata w Quidditchu .....	39,90
Bowling (Kregle) .....	19,90	Heroes of Might & Magic III Gold (PL) .....	19,90
Breed .....	79,00	Hidden & Dangerous 2 .....	79,00
Call of Duty DeLuxe Edition (PL) ..	99,00	Homeworld 2 .....	99,00
Call of Duty (PL) .....	69,00	Hugo: Tropikalna Wyspa 4 .....	79,00
Championship Manager 4 (PL) ..	49,90	Jazz Jack Rabbit .....	29,90
Championship Manager 5 .....	149,00	Immortal Cities: Children of the Nile (PL) .....	99,90
Chessmaster 10 .....	139,00	Kangurek Kao 2 .....	29,00
Commandos 3 Destination to Berlin ..	49,90	Lemony Snicket: Seria niefortunnych zdarzeń (PL) ..	69,90
D-Day (PL) .....	69,00	Lionheart .....	49,00
Dungeon Siege (PL) .....	49,90	Madden NFL 99 .....	19,90
Counter Strike: Condition Zero ..	79,00	Modi i Nanna .....	69,00
Diablo II + Diablo II .....	99,00	Mój Brat Niedźwiedź (PL) .....	79,00
Pan Zniszczenia (PL) .....	99,00	Mortyr 2 (PL) .....	49,00
Dino Crisis .....	79,00	Need for Speed Underground 2 ..	139,00
Disciples II: Bunt Elfów (PL) ..	19,90		
Emergency 2 (PL) .....	29,90		
Etherlords II (PL) .....	19,90		
Europa Universalis: Mroczne Wiek (PL) .....	59,00		
Fair Strike (PL) .....	69,00		
FIFA 2002 Classic .....	39,90		
Greyhawk: Świątynia Pierwotnego Zła (PL) ..	99,90		

Neverwinter Nights - Edycja Kolekcjonerska (PL) .....	129,00	Sim City 4 (PL) .....	39,90
NHL 2005 .....	139,00	Soldier of Fortune II Gold .....	69,00
Nuclear Strike .....	19,90	Soldiers: Heroes of World War II (PL) .....	99,00
Podhój Rzymu (PL) .....	59,00	Taxi Driver .....	27,90
Połanie II .....	49,00	Tomb Raider: The Angel of Darkness .....	79,00
Post Mortem (PL) .....	74,90	TOCA 2 .....	99,00
Pinball i gry zręcznościowe ..	25,00	True Crime .....	159,00
Piraci z Karaibów (PL) .....	49,00	Warcaby .....	49,00
Prince of Persia: Płaski czas (PL) ..	49,90	Warhammer 40K: Fire Warrior ..	59,00
Pro Evolution Soccer 4 (DVD) ..	159,00	Wzrost Edycja Warcraft III + Frozen Throne .....	99,00
Project IGI 2: Covert Strike (PL) ..	19,90	Vietcong (Purple Haze) .....	79,00
Rainbow Six: Athena Sword (PL) ..	39,90		
Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL) ..	59,00		
Reah dvd/CD .....	42,90		
Reah+Schizm .....	59,00		
Return to Castle Wolfenstein ..	59,00		
Runaway a Road to Adventure ..	39,00		
Sasiedzi z Piękna Rodem (1+2) (PL) ..	59,00		
Second Sight .....	99,90		
Settlers II .....	53,90		
Schizm II Kameleon .....	49,00		
Schizm (dvd lub 5CD) .....	42,90		
Sims Balanga (PL) .....	59,00		
Sims: Double Deluxe (PL) (zawiera The Sims, Świątynię Złota i Balangę) .....	134,90		
Sims zwierzątki (PL) .....	74,90		
Sims Gwiazda .....	79,00		
Sims wakacje (PL) .....	59,00		
Sims Deluxe (PL) .....	79,00		

Defender of the Crown (PL) .....	9,90	Alien Nation 2 (PL) .....	19,90
Opsys PL .....	9,90	Casanova (PL) .....	19,90
Architekt domów i wnętrz .....	19,90	Cold Zero (PL) .....	19,90
Charlots of War (PL) .....	19,00	Colin McRae Rally 2.0 .....	19,90
Crime Cities .....	19,90	Combat Mission Gold (PL) ..	19,90
Cosmopolitan Virtual Makeover 3 ..	19,90	Desperados .....	19,90
Dethkarz .....	19,90	Icewind Dale II .....	19,90
Home Architekt 3D 4.0 .....	19,90	The Elder Scrolls III: Morrowind ..	19,90
Kurka w zestawie 3 w 1 .....	19,90	Trainz 1.4 (PL) .....	19,90
Rage of Mages Necromancer .....	19,90	Traffic Giant Gold (PL) .....	19,90
RIM - wojna o planetę PL .....	19,90	Combat Mission 2 .....	19,90
Seven Kingdoms II: The Frithian Wars .....	19,90	Barbarossa to Berlin (PL) .....	29,00
		Emergency 2 (PL) .....	29,00

Ambient dub .....	19,90	Hip hop 2 .....	19,90
Dance .....	19,90	Hip hop 1&2 .....	19,90
Future wave .....	19,90	Hip hop 3 .....	19,90
Hard house electro .....	19,90	Minimal techno trance .....	19,90
Klimatyczne brzmienia .....	19,90	Music party system 1 .....	19,90
Techno power .....	19,90	Music party system 2 .....	19,90
Hip hop 1 .....	19,90	Midi power .....	19,90

NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE”

Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE” - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

**DZWOŃ:**  
od godz. 8.00 do 16.00  
(071) 3537002  
od 10.00 do 21.00  
(071) 3110358,  
0601 732888

**FAKSUJ:**  
(071) 3537010

**PISZ na adres:**  
EXE, Skr. poczt. 63,  
53-650 Wrocław 57

**INTERNET:**  
[www.fajny.pl](http://www.fajny.pl)  
[www.exe.com.pl](http://www.exe.com.pl)  
[exe@exe.com.pl](mailto:exe@exe.com.pl)

**BIURO HANDLOWE**  
sprzedawca hurtowy:  
EXE, ul. Kłosa 8,  
54-152 Wrocław.

NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.





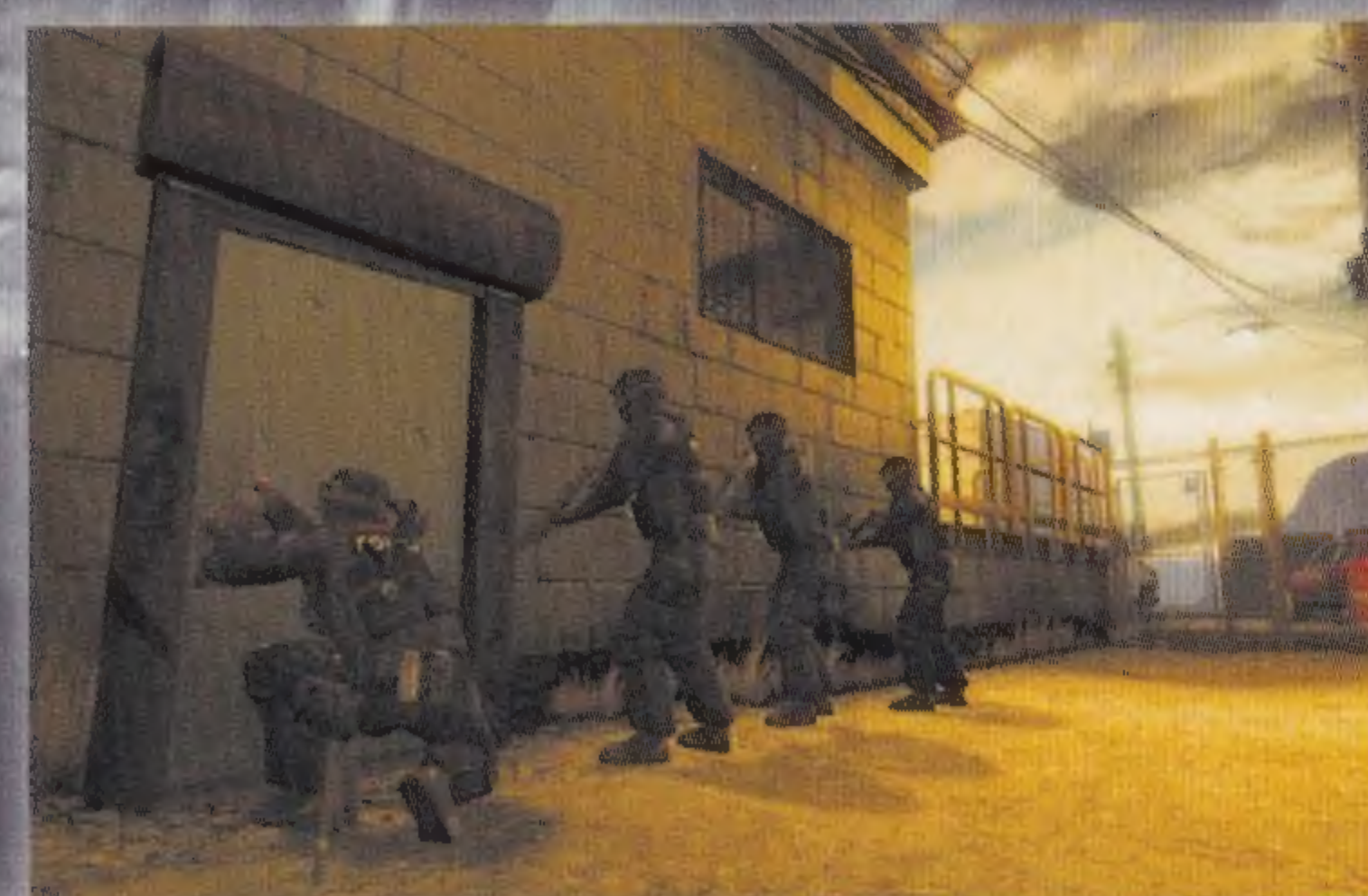
GDY REGULARNE SIŁY POLICJI NIE WYSTARCZA  
SWAT WKRACZA DO AKCJI



# SWAT 4

SPECIAL WEAPONS AND TACTICS

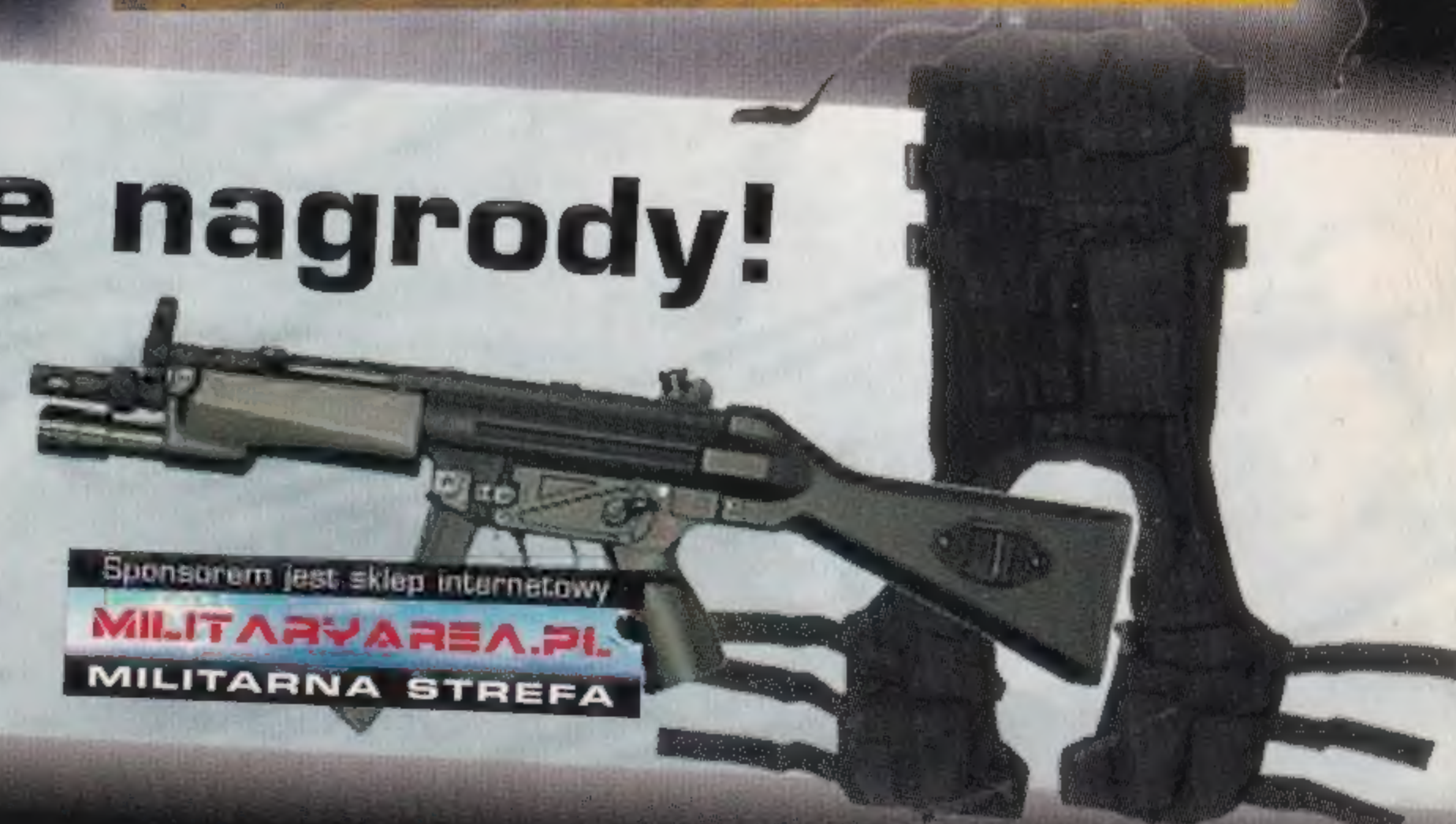
W sprzedaży  
od 14 kwietnia



**Kup grę i wygraj rewelacyjne nagrody!**

Odzież taktyczną policjanta SWAT, a nawet karabin\*!  
Zwycięzcy będą też mogli wziąć udział w turnieju paintballa -  
teraz sam odbijesz zakładników! Więcej szczegółów na stronie:  
<http://swat.cdprojekt.info>

\*Replika AEG MP5A2



Sponsorem jest sklep internetowy  
**MILITARYAREA.PL**  
MILITARNA STREFA

